
MONOPOLY
devenez champion du monde !
15F
jeux & stratégie
ISSN 0247-1132
n°20
TOUS LES DEUX MOIS
les jeux d'aventure
CONCOURS
GAGNEZ UN FABULEUX VOYAGE AU MEXIQUE OU L'UN DES 300 AUTRES PRIX

PROGRAMMOTHEQUE. PROGRAMMO QUOI?

La programmothèque. Pas seulement un mot nouveau, mais un nouveau concept. Créé et mis au point par Illel, le spécialiste des jeux vidéo et des micro-ordinateurs.

Pour la première fois, reprise de programmes pour micro-ordinateurs et jeux vidéo.

Lorsqu'on connaît parfaitement un programme, quand on a épuisé toutes les astuces et les pièges d'un jeu vidéo, on aimerait bien en découvrir de nouveaux. Problème : ces derniers coûtent cher. Solution : revendre les anciens comme on le fait avec de vieux livres. Jusqu'à présent, cela n'était pas possible. Et l'on était condamné à stocker des programmes dont on ne servait plus. Aujourd'hui, il en est tout autrement grâce à la programmothèque Illel qui reprend les programmes de toutes les grandes marques : **Atari, Philips, Mattel, Apple, Commodore, Texas Instruments** (dans leur emballage d'origine). A 50 % du prix en vigueur dans le magasin. Cela va vous permettre soit de racheter un programme neuf, soit d'en choisir un d'occasion (de la même marque) à 65 % de sa valeur. La programmothèque Illel : avec elle, vous disposez d'une véritable " banque " de jeux vidéo, de programmes pour micro-ordinateurs neufs et d'occasion à des prix jamais vus sur le marché.

La programmothèque Illel. Venez y faire un tour avec les cassettes ou les disquettes dont vous ne voulez plus. Nous, nous les rachetons.







86, bd Magenta, Paris 10e. Tél. 201.94.68

CICAD

OPTION:
LE JEU QUI RENVERSE LES SITUATIONS.

Fini le ronron des jeux de lettres. Aujourd'hui, il y a Option. Le jeu de lettres à rebondissements, pour les joueurs top niveau... et les autres. La situation n'est jamais bloquée. Un mot n'est jamais définitif. Soudain, le "I" se transforme en "N".



Le plus astucieux a toujours le dernier mot. Tous les passionnés vont aimer ce nouveau jeu où l'on manipule les lettres avec brio.

Option a un nom prometteur. Vous verrez qu'il tient ses promesses.

Miro-Meccano

Jeux & Stratégie n° 20
Publié par
Excelsior Publications
5, rue de la Baume
75008 PARIS
Tél. 563.01.02.

Direction, administration
Président : Jacques Dupuy
Directeur : Paul Dupuy
Directeur adjoint :
Jean-Pierre Beauvalet
Directeur financier :
Jacques Béhar



Rédaction
Rédacteur en chef :
Alain Ledoux
assisté de :
Michel Brassinne
conseillé par :
Pierre Berloquin
ludographe
Secrétaire de rédaction :
Maryse Raffin
Direction artistique :
Francis Piault
Photos :
Miltos Toscas, Galerie 27
Dessins :
Claude Lacroix,
Jean Pagès,
Jean-Louis Boussange
Lionel Crooson

Services commerciaux
Marketing
et développement :
Christophe Veyrin-Forrer
Abonnements :
Élisabeth Drouet
assistée de
Patricia Rosso
Ventes au numéro :
Bernard Héraud
Relations extérieures :
Michèle Hilling

Publicité
Excelsior Publicité
67, Champs-Elysées
75008 PARIS
Tél. : 225.53.00.
Directeur de la publicité :
Christian de Dives



EN BASIC

programmez votre aventure !

Voici d'abord, pour vous faire la main, le programme d'un petit jeu d'aventure pour votre micro. Et puis, et surtout, les recettes qui vous permettront de créer vos propres jeux !

Les jeux d'aventure pour micro-ordinateurs sont tous conçus, ou presque, sur le même modèle. Une fois la technique assimilée, ils n'auront plus de secret pour vous et vous pourrez en créer à l'infini.

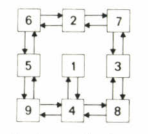
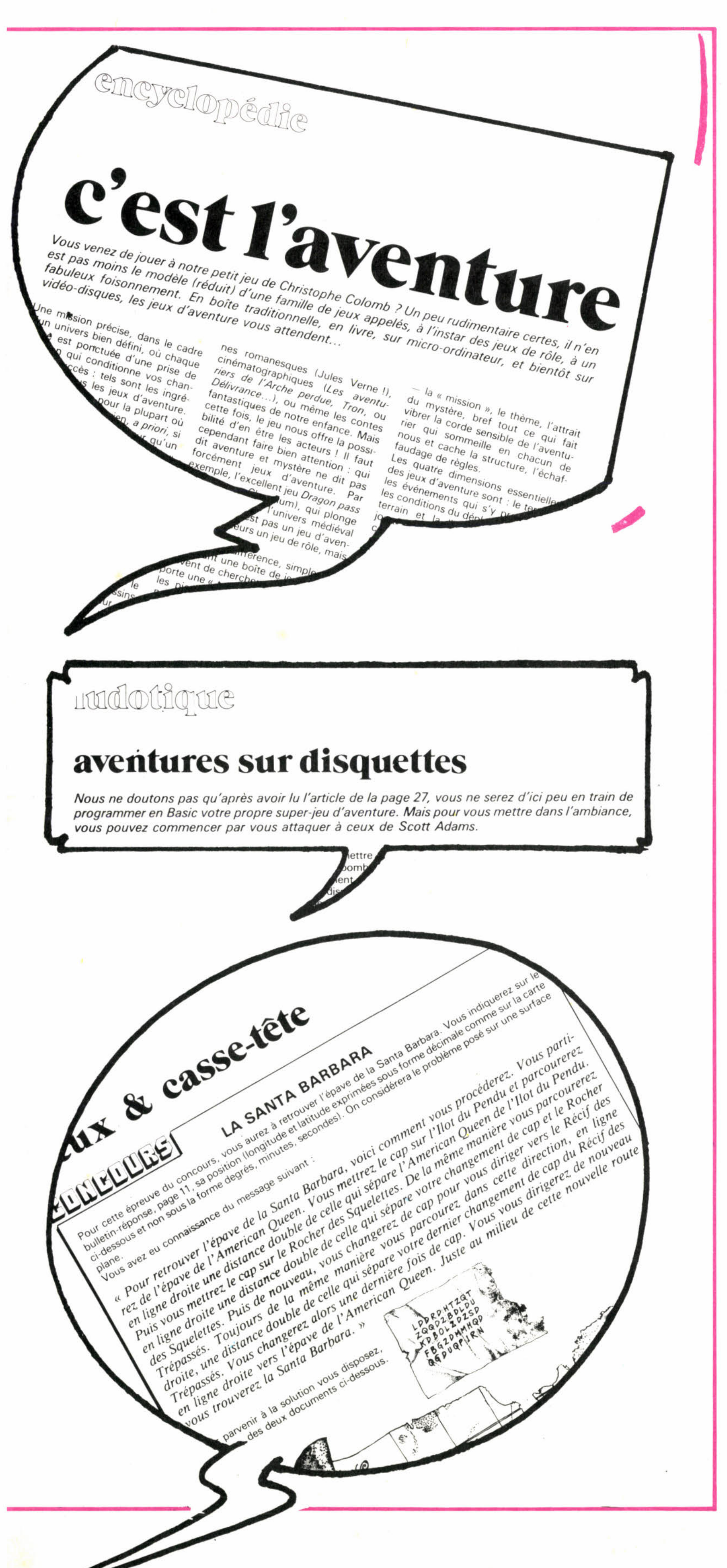


Figure 2 : *à partir de chaque case, on décidera de la (ou des) direction possible à emprunter.*

tions déterminent trente-six valeurs. On choisira d'exprimer l'impossibilité d'aller dans une direction par l'usage de la valeur 0. N (6) = 0 ; E (6) = 2, O (6) = 0, S (6) = 5 sont les ...




encyclopédie
c'est l'aventure
Vous venez de jouer à notre petit jeu de Christophe Colomb ? Un peu rudimentaire certes, il n'en est pas moins le modèle (réduit) d'une famille de jeux appelés, à l'instar des jeux de rôle, à un fabuleux foisonnement. En boîte traditionnelle, en livre, sur micro-ordinateur, et bientôt sur vidéo-disques, les jeux d'aventure vous attendent...
ludotique
aventures sur disquettes
Nous ne doutons pas qu'après avoir lu l'article de la page 27, vous ne serez d'ici peu en train de programmer en Basic votre propre super-jeu d'aventure. Mais pour vous mettre dans l'ambiance, vous pouvez commencer par vous attaquer à ceux de Scott Adams.
jeux & casse-tête
CONCOURS
LA SANTA BARBARA

n° 20

jeux & joueurs

"petits" salons

PARIS

Double événement pour ce 22e salon international du jouet. D'une part, il inaugurait le nouveau parc des expositions de Villepinte, plus proche que celui de la porte de Versailles... pour ceux qui arrivent en avion à l'aéroport Charles-de-Gaulle. D'autre part, il devançait le célèbre Salon de Nüremberg. Ce qui n'était apparemment guère du goût des professionnels. Et l'année prochaine, ce sera encore plus tôt !

Mais après tout, ce qui nous intéresse, ce ne sont que les nouveautés présentées. Eh bien, encore une fois, on ne peut pas dire que nous ayons été gâtés !

Seule, l'électronique continue sa percée et représentait la grande majorité des « sensations ». A commencer par la spectaculaire vedette, le *Milton* de Milton Bradley, la machine d'échecs qui déplace ses pièces toute seule (*J & S* n° 19). Passons rapidement sur la débauche de « pocket Games » à cristaux liquides, qu'ils soient « solaires » (Bandaï, triples (Ceji), avec calculatrice (Orlitronics)... Signalons l'arrivée en force des mini-jeux « d'arcades » (Ceji, Idéal Loisirs, Orlitronics...) et le développement tentaculaire des jeux vidéo. Après Atari et Mattel, les nouvelles consoles se multiplient : CBS-Colécovision (*J & S* n° 19), Vidéo-ordinateur MPT05 (ITMC), programmable vidéo system (Lansay)...

Pour l'instant, la tendance semble rester favorable à Atari dont l'avance force l'adhésion des éditeurs de programmes à son célèbre VCS : citons les cartouches Tigervision (Orlitronics) et les jeux Parker (Miro Meccano) qui promettent pour plus tard les versions destinées à Mattel et à Philips. Mattel lui-même annonce des cassettes compatibles avec la console... Atari.

Du côté de la ludotique, Atari annonce la sortie en septembre du 5200, un nouvel « ordinateur de jeux vidéo » de 32 Ko de mémoire pour environ 2 100 F ! Et Vifi-Nathan propose des logiciels pour le *TO 7* de Thomson et, sous la marque Sogiciel des disquettes canadiennes (en français) pour *Apple II.*

Même du côté des jeux « classiques » c'est encore l'électronique qui fait la nouveauté avec le *Monopoly Playmaster* (voir page 35). En « carton », on ne peut guère citer que Ravensbürger avec *Scotland Yard* (non encore disponible), *Transfer* (voir page 6) et... le plus grand puzzle du monde produit en série : 12 000 pièces couvrant 4 m² ! Habourdin International qui aura mis un an à proposer en France l'excellent *Kensington* que nous avions repéré l'an passé à Nuremberg (voir *J & S* a joué pour vous) et Idéal Loisirs, qui, sur le principe des *Shmuzzles,* présente un puzzle-cube, le dernier avatar, mais non des moins réussis, du célèbre casse-tête.

On aurait pu espérer que 1983 fut l'année de l'explosion des wargames et jeux de rôle.

Leur présence au Salon est, hélas, restée des plus discrètes. Jeux Descartes continue à assurer la diffusion des jeux Avalon Hill, Jeux Actuels celle des productions Cornejo qui sont à présent offertes en boîtes comme *Lorraine'44* (voir page 9) et International Team présente *Tablin,* une somptueuse (comme toujours) extension de *VIIe Légion* et annonce un *Zargo's Lord 2* pour septembre. Et c'est finalement France Double R (Les éditions du Stratège) qui se taille la part du lion en annonçant, outre trois nouveaux wargames français, *Donjons & Dragons* dans une traduction (enfin) « officielle » (voir page 9). Reste l'impression générale qu'encore une fois le principal risque des éditeurs français fut celui.... d'attendre !

NÜREMBERG

Nous fumes encore une fois vite déçus. D'abord par la démission quasi-générale des éditeurs « traditionnels ». Bütehorn, dont nous appréciions chaque année la qualité des productions, en regrettant qu'elles ne soient pas diffusées en France, a carrément fermé boutique.

Quant à Ravensbürger, outre les nouveautés déjà aperçues à Paris, tous ses efforts sont consacrés à relancer le vénérable *jeu de la Bourse.* Rien de sensationnel chez les autres « grands » qui n'ont semble-t-il découvert cette année que... Dallas ! Nous avons noté quatre jeux en boîte portant ce nom prestigieux et on nous a assuré qu'il en existait... sept !

Tradition oblige, les Anglais produisent une fois par an un jeu à succès. Après le *Kensington* de l'an passé, c'est cette fois *Continuo* (Hiron Games) qui se présente au Salon avec un déjà considérable palmarès de ventes. On ne devrait pas tarder à le voir arriver en France.

L'électronique reste plus discrète qu'à Paris. Citons quand même le superbe *Elite « S »* de chez Fidelity qui reprendrait l'excellent programme de l'*Elite* dans un échiquier « autorépondeur » soit un ensemble comparable au *Prestige* (voir *J & S* n° 19) pour un prix public d'environ 5 000 F ! Un choc sur le stand Novag : un go électronique ? L'apparence y était en tout cas. Mais finalement, il ne s'agissait que d'un vulgaire morpion.

Bref, rien d'enthousiasmant surtout que wargames et jeux de rôle, hormis les deux petits stands d'International Team et TSR, continuent à bouder Nüremberg. Aucun représentant non plus de la nouvelle génération de jeux, jeux d'aventures ou jeux « économiques » de la stature des *Civilisation* et autres *Borderlands.* Jusqu'à quand les Européens vont-ils abandonner aux Anglo-Saxons l'avenir des jeux de réflexion ?

finale 83 des chiffres et des lettres



Le 6 février dernier s'est déroulée en direct de Monaco la finale de la coupe 1983 des champions des Chiffres et des Lettres. Elle a opposé Vincent Labbé (champion du monde francophone de Scrabble 1980) à Jean-Marc Bellot (champion du monde francophone de Scrabble 1977), en une partie de trente-six coups.

Si vous voulez jouer la partie, munissez-vous d'un cache pour dissimuler la partie droite de la page où sont indiquées les solutions trouvées par les candidats ainsi que, entre parenthèses, d'autres solutions intéressantes. Les tours pris à l'adversaire sont indiqués en gras, et les coups non trouvés par les candidats en rouge.

Labbé gagne donc par 137 points à 128.

On peut cependant déplorer que ces deux grands champions (peut-être trop décontractés ?) aient joué en-dessous de leur niveau habituel (cinq coups améliorables tout de même !...)

B.H.

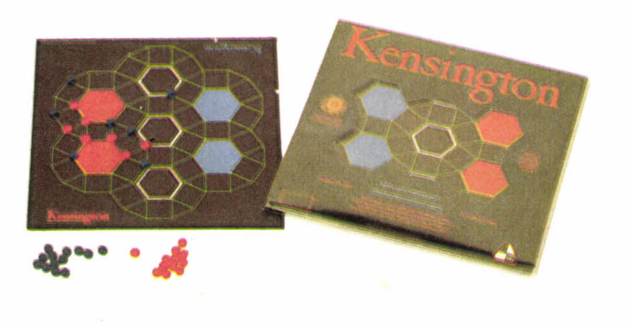


photos C. Doucet - A2

Vincent Labbé, champion sans forcer.

	Labbé	Bellot	
1-75-9-5-100-7 : 165	8	0	100 + 75 = 175 ; 9 + 1 = 10 ; 175 − 10 = 165
ACEEILMNR	8	9	CARMELIN (*Robert* uniquement)
AEILOOPTZ	14	9	PILOTE (**ZOOLITE** *Robert* uniquement)
6-50-2-3-4-8 : 983	14	15	6 × 3 = 18 ; 50 + 4 = 54 ; 18 × 54 = 972 ; 8 + 2 = 10 ; 972 + 10 = 982 (sur ce coup, Bellot avait annoncé 988, et Labbé 982 ; une erreur d'énoncé de Labbé avait néanmoins donné 6 points à Bellot ; en dépit de nos efforts, nous n'avons pas pu trouver le bon compte...)
ACEEINRUV	22	15	CERAUNIE (INCURVEE)
AAEFIPTTW	22	21	PATATE (**APATITE**)
3-10-10-5-7-8 : 850	30	21	10 + 7 = 17 ; 5 × 10 = 50 ; 17 × 50 = 850
BEEFGINOS	30	28	BESOGNE (GENOISE...)
EEFNOORSU	38	28	FOURNEES (ENSOUFRE)
5-1-2-1-100-6 : 384	38	36	6 − 2 = 4 ; 100 − 4 = 96 ; 5 − 1 = 4 ; 96 × 4 = 384
ABDEHLORU	46	36	BALOURDE
AACDEOSTX	46	42	DOCTES (**TOCADES** *Robert* uniquement)
4-3-75-4-9-9 : 364	54	42	4 + 9 + 3 = 16 ; 75 + 16 = 91 ; 91 × 4 = 364
AEELNORSS	54	50	SALERONS (*Robert* uniquement, autre solution : SOLEARES)
AEGHIPPQU	61	50	PIQUAGE
8-6-10-2-25-7 : 908	61	56	10 + 8 = 18 ; 18 × 2 = 36 ; 36 × 25 = 900 ; 900 + 7 = 907 **10 + 8 = 18 ; 18 × 7 = 126 ; 126 + 25 = 151 ; 151 × 6 = 906 ; 906 + 2 = 908**
DEEIIMTUV	68	56	VIDUITE (DEMI-VIE ; VIDIMEE)
CEEMRSTUY	68	63	MYSTERE (CREUSET...)
6-1-9-5-50-8 : 776	68	71	**50 : 5 = 10 ; 10 × 9 = 90 ; 90 + 6 + 1 = 97 ; 97 × 8 = 776** (Bellot fait le 1er « Break »)
AAEFMMNS	68	77	MAMANS (FAENAS)
ABEEMOSSU	75	77	MAOUSSE (EMBOSSE...)
75-3-2-7-10-1 : 503	75	85	75 × 7 = 525 ; 10 + 1 = 11 ; 11 × 2 = 22 ; 525 − 22 = 503
ADEIMORTT	83	85	MEDIATOR
DEFGIJOLU	89	85	**FLUIDE** (Labbé prend le tour de Bello ; il y avait aussi GUILDE)
6-5-2-100-1-9 : 183	97	85	100 − 5 = 95 ; 95 × 2 = 190 ; 6 + 1 = 7 ; 190 − 7 = 183
BEEILNOVY	97	92	NIVEOLE (ENVOILE)
ACDEEOPSU	105	92	DECOUPES (ESCOUADE)
50-4-4-5-3-10 : 211	105	100	50 × 4 = 200 ; 5 − 4 = 1 ; 10 + 1 + 200 = 211
AEGHIMORS	113	100	MOIRAGES
BEEORTTUW	113	108	BROUETTE
9-1-8-7-25-75 : 909	121	108	75 + 25 + 1 = 101 ; 101 × 9 = 909
AEHIJMNRU	121	115	RHENIUM (HUMAINE...)
ABEIJOLST	128	115	BAISOTE (ABOLIES...)
2-1-8-6-5-3 : 407	128	121	6 × 8 = 48 ; 48 + 3 = 51 ; 5 + 1 + 2 = 8 ; 51 × 8 = 408 **8 + 3 = 11 ; 6 + 1 = 7 ; 7 × 5 = 35 ; 35 + 2 = 37 ; 37 × 11 = 407**
ACEEGHIRU	137	121	GAUCHERIE
AACEFNRTU	137	128	FACTURE (FACTEUR...)









jeux & stratégie a joué pour

TRANSFER

Ravensburger

matériel :

• un plateau de jeu symétrique, en plastique, (29 × 26 cm), comprenant dans sa partie centrale 9 rangées parallèles séparées par des rainures ;

• 35 pions de couleurs de forme carrée (cinq fois 7 couleurs) ;

• 2 curseurs mobiles (un par joueur) susceptibles d'être placés très exactement en face de n'importe quelle rangée, grâce à une série de crans, pour y recevoir de 1 à 3 pions de couleur ;

• 7 plots coulissants, sur chaque bord du plateau de jeu destinés au marquage des points.

principe du jeu :

le but du jeu consiste à mettre sur une seule ligne les cinq pions d'une même couleur. Le joueur qui parvient à réaliser l'alignement marque un point. Le vainqueur est celui qui, au terme de la partie, aura le plus de points, c'est-à-dire aura réalisé le plus grand nombre d'alignements.

La partie commence par le mélange des pions. Un des joueurs les pose sur les rangées en veillant que deux pions de même couleur ne soient pas contigus. Celui qui n'a ni mélangé, ni posé les pions commence. Ensuite, chacun joue à tour de rôle en accomplissant à chaque fois et dans cet ordre les trois opérations suivantes :

1. charger son curseur avec 1, 2 ou 3 pions provenant de n'importe quelles rangées. Ce chargement se fait par glissement des pions dans le curseur. Dès que deux ou plusieurs pions de même couleur sont contigus, ils forment un « groupe » et ne peuvent dès lors plus être séparés ;

2. la dépose : le joueur vide son curseur des pions qui s'y trouvent dans la ou les rangées de son choix. Cette action peut pousser des pions dans le camp adverse. Le joueur déplacera le curseur de son adversaire de manière que les pions excédentaires viennent s'y glisser.

3. le joueur doit maintenant décharger le curseur de son adversaire. Mais cette fois, la dépose ne peut avoir lieu que dans des rangées capables de les accepter sans qu'il y ait d'excédent.

commentaire :

comme tous les jeux proposés par Ravensburger la qualité de la présentation saute aux yeux. Mais l'esthétique n'est pas, généralement, leur seule qualité. C'est notamment le cas de *Transfer,* jeu stratégique et tactique de haut niveau, qui demande aux joueurs une concentration soutenue. Ne pas dévoiler trop vite la couleur que l'on destine à l'alignement ; préparer autant que faire se peut plusieurs groupes, si l'on est capable d'anticiper ; charger le curseur adverse pour mieux le décharger à son profit, etc. Telles sont les premières ruses que les joueurs développent rapidement. Les défenses se renforcent et l'invention de nouvelles attaques est bientôt indispensable. *Transfer* est un jeu simple d'accès, mais d'une rare subtilité, qui mérite toute l'attention des joueurs.

en bref :

type de jeu : stratégique et tactique ;
nombre de joueurs : 2 ;
présentation : 8/10 ;
clarté des règles : 9/10 ;
originalité : 8/10 ;
nous aimons ♥ ♥ ♥
passionnément.

KENSINGTON

Whale Toys Ltd

matériel ;

• un plateau de jeu sur lequel figurent des formes géométriques (triangles, carrés, hexagones) reliées entre elles. On dénombre trois hexagones blancs, deux bleus et deux rouges ;

• 15 pions rouges et 15 bleus.

principe du jeu :

chaque joueur choisit une couleur, bleue ou rouge, et prend les pions correspondant à son choix. Première phase du jeu : la pose. A tour de rôle, chaque joueur pose un de ses pions sur le sommet encore inoccupé d'un triangle, d'un carré ou d'un hexagone. La pose se poursuit jusqu'à épuisement des 15 pions dont dispose chaque joueur. Deuxième phase : le déplacement. A tour de rôle, chaque joueur déplace un de ses pions le long d'une ligne vers un sommet voisin inoccupé. Le pion s'y arrête et le tour du joueur prend fin.

Si à la suite de la pose ou du déplacement d'un pion, un joueur occupe trois sommets d'un triangle avec ses pions, il peut alors déplacer un pion quelconque appartenant à son adversaire. Ce pion est retiré du sommet où il était placé et rejoint un autre sommet inoccupé.

Si, dans les mêmes conditions, un joueur occupe les quatre sommets d'un carré avec ses pions, il peut alors déplacer deux pions de son adversaire vers de quelconques sommets encore libres. Le premier joueur qui prend le contrôle des six sommets d'un hexagone blanc ou d'un hexagone à la couleur de ses pions est immédiatement déclaré vainqueur.

Un joueur dans l'impossibilité de faire faire mouvement à l'un de ses pions passe son tour. La partie nulle n'est envisageable que d'un commun accord entre les joueurs. Enfin, la règle précise en quel-

ques lignes comment jouer à 4 ou 6 joueurs, ou par équipe.

commentaire :
Kensington, par l'accessibilité de ses règles et la très grande fertilité des combinaisons qu'il offre, est bel et bien un des meilleurs jeux de pions que nous ayons testés depuis longtemps. La règle rappelle celle de la marelle médiévale (ou Mérelles) ou encore certains jeux d'alignement africains dans lesquels la réalisation d'une configuration de pions définie permet d'handicaper l'adversaire. Ici, la traditionnelle notion d'alignement laisse la place à l'occupation des sommets de formes géométriques. Il fallait y penser ! De plus, *Kensington* rassemble de nombreuses autres qualités que les « consommateurs de jeux » sauront apprécier : le tableau de jeu est solide ; il se range aisément dans un album semblable à une pochette de disque 33 tours ; il y a 5 pions de plus dans chaque couleur, en cas de perte ; et la règle est traduite en sept langues, dont le français. Que demande le joueur ?

en bref :
type de jeu : tactique ;
nombre de joueurs : 2, 4 ou 6 ;
présentation : 8/10 ;
clarté des règles : 9/10 ;
originalité : 8/10 ;
nous aimons ♥ ♥ ♥
passionnément.

vous...

MAGIC 7
Idéal Loisirs

matériel :
• un plateau de jeu en plastique noir (22 × 22 cm) sur lequel sont disposées sept rangées de sept plots de couleurs. Il y a également sept couleurs différentes ;

• des pièces en plastique (triminos) : sept pièces en forme de « L » et autant en forme de barre. Chaque pièce, quelle que soit sa forme, couvre trois plots de couleur une fois placée sur le plateau de jeu.

principe du jeu :
d'un commun accord, les joueurs décident qu'une couleur sera « tabou » : aucune pièce ne devra recouvrir un plot de la couleur interdite.

Puis les joueurs, par tirage au sort ou accord mutuel, s'attribuent un lot de pièces identiques : l'un d'eux aura les « L » ; l'autre, les barres. A tour de rôle, sans que la règle ne précise qui a le trait au premier coup, chaque joueur pose une pièce sur le plateau de jeu, en évitant soigneusement qu'elle recouvre un plot de la couleur interdite. Le vainqueur est celui des joueurs qui parvient à poser le plus de pièces sur l'aire de jeu.

commentaire :
l'ensemble des sept « L » et des sept barres couvre 42 plots de couleurs si l'on parvient à placer toutes les pièces. Sept plots (c'est-à-dire « cases ») restent libres. Et ces sept-là peuvent fort bien laisser apparaître la couleur qu'il est interdit de recouvrir. C'est dire que la partie nulle est possible. En solitaire, c'est le but du jeu. En compétition, à deux, les chances sont faibles d'aboutir à une telle configuration. Et pour cause ! il s'agit de faire perdre le maximum de place à l'adversaire.

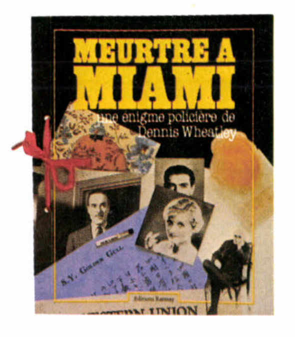
La règle de *Magic 7,* telle qu'elle nous a été proposée n'est pas définitive. En effet le jeu ne sortira que courant avril. Il est encore temps de la modifier, ce qui, à notre avis ne serait pas un mal, car tel qu'il est le jeu est déséquilibré : celui qui joue avec les « L » semble avoir beaucoup plus de chances de gagner. Cela ne présente plus de danger si la partie comporte plusieurs manches (et une « belle », en guise d'éventuel besoin de départager les joueurs) au terme desquelles chaque joueur a eu en main les barres et les « L ».

Mise à part cette réserve, *Magic 7* peut être considéré comme un bon jeu, accessible, rapide et de difficulté moyenne. Sans doute, avec une règle très précise, l'aurions-nous davantage aimé...

en bref :
type de jeu : tactique ;
nombre de joueurs : en solitaire ou à deux ;
présentation : 8/10 ;
clarté des règles : 6/10 ;
originalité : 7/10 ;
nous aimons ♥
un peu.

...et a lu

Enquête à Miami
Tout commence avec un radiogramme en provenance du Yacht Golden Gull : « suicide de Bolitho Blane — stop — retournons port immédiatement — stop ».
Bien entendu qui dit « polar » dit meurtre et ce suicide doit vous paraître suspect. Mais reste à démasquer le coupable ! Pour cela, vous disposez « réellement » du dossier de la police de Floride. Outre le rapport de l'inspecteur Kettening, tapé à la machine à écrire comme il se doit, vous trouverez des lettres, des photos des personnages et des lieux, des empreintes digitales et des classiques pièces à conviction, mèches de cheveux, allumette, morceaux de tissus... le tout « en vrai » ! Et si vraiment avec tout ça vous ne trouvez pas la solution, il ne vous restera plus qu'à décacheter l'enveloppe qui dévoile le nom de l'assassin. Mais nous sommes persuadés que pas un lecteur de *J & S* n'aura recours à ce lamentable expédient.

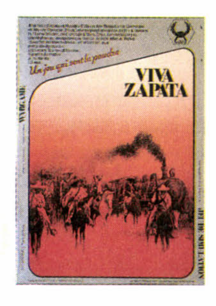


En bref, une merveilleuse réalisation, à mi-chemin entre le roman policier et le jeu.
Meurtre à Miami. Une énigme policière de Dennis Wheatley, éditions Ramsay. 145 F.

(D'autres) pièges galactiques
Quand Martin Gardner, le plus célèbre des créateurs de casse-tête logico-mathématiques, se met à faire de la science-fiction et qu'il s'adresse pour cela au grand maître Isaac Asimov, on peut être sûr que l'émerveillement est au rendez-vous. Les 34 histoires de S.F. sur lesquelles s'appuie Martin Gardner servent de décor à un nombre plus important encore de casse-tête qui plongent le lecteur au cœur du rêve et bien sûr de la réflexion. Hyperespace, robots, vitesse luminique s'intercalent avec bonheur au milieu de l'arithmétique, de la logique, de la topologie. *Casse-tête dans le cosmos*, par Martin Gardner, édition Dunod. 146 pages, 68 F.

200 casse-tête... moins un
Les 199 (nous avons fait le calcul) casse-tête de tous niveaux proposés par Eurêka abordent les domaines les plus coriaces de la réflexion ludique : probabilités, logique, mouvement, géométrie, nombres. Bien des lecteurs seront sans doute pris au dépourvu, sauf ceux de *J&S !* Car, sous le pseudonyme d'Eurêka se cache notre collaboratrice Marie Berrondo, pour qui les casse-tête n'ont plus de secrets. Chaque problème posé naît au terme d'un cours scénario... qui n'enlève vraiment rien à la difficulté réelle du problème. *Récréations mathématiques*, par Eurêka, édition Dunod. 150 pages, 68 F.

wargames et jeux de rôle

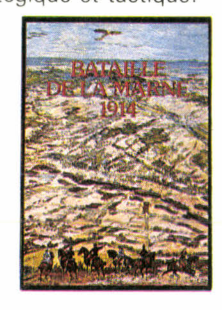


VIVA ZAPATA

(Editions du Stratège)
Ce wargame d'initiation créé par François Nédelec et Duccio Vitale, publié aux Editions du Stratège, plonge immédiatement les deux joueurs qui s'affrontent dans l'atmosphère de la Révolution Mexicaine. Nous sommes en 1910. Voilà vingt-six ans que Porfirio Diaz exerce sans partage le pouvoir. Les petits propriétaires, commerçants et paysans, et toute la classe moyenne s'insurgent pour chasser le dictateur. Le 25 mai 1911, Diaz prend le chemin de l'exil et un homme intègre prend sa place sans coup férir. Francisco Madero entre triomphalement à Mexico et est élu avec 90 % des voix. Cet homme, grand démocrate, qui prône la non-réélection du président sortant comme garantie contre la dictature ne tiendra pas longtemps : seize mois, au terme desquels il sera contraint de démissionner. Le 22 février 1913, date de son assassinat, commence la Révolution Mexicaine, une guerre civile qui mettra le Mexique à feu et à sang pendant dix ans.

Le général Huerta, qui a fait assassiner Madero, prend le pouvoir. Un peu partout des rébellions éclatent. Au nord, celle de Pancho Villa est la plus importante. Au sud, Emiliano Zapata forme l'armée libératrice du Sud, la première armée révolutionnaire paysanne du XX[e] siècle. Le 15 août 1914, c'en est fait de la dictature de Huerta, qui est en fuite. Hélas, ceux qui ont participé à la Révolution ne s'entendent pas et la guerre civile continue. Les Villistes et les Zapatistes luttent désespérément contre Venustiano Carranza, un ancien ministre de Madero, assoiffé de pouvoir.
Le jeu *Viva Zapata* commence à ce moment précis. La boîte de jeu comprend : un plateau de jeu représentant le Mexique central, 130 pions, parmi lesquels on remarque 21 locomotives et 40 pions dynamite, des pions de rechange en cas de perte ; un dé, pour résoudre les combats et une règle du jeu comprenant quelques rappels historiques.
Le but du jeu, que l'on soit défenseur des Zapatistes, des Villistes ou des Carrancistes, est d'éliminer les deux chefs de l'adversaire ou d'amener son moral à zéro.

C'est une manière de gagner tout à fait intéressante et qui reste simple : chaque point de combat éliminé fait baisser le moral d'un point. La perte d'un chef coûte ainsi 10 points et celle d'une ville, 5 points. Les révolutionnaires partent avec 50 points et les gouvernementaux avec 40.
Autre originalité : les locomotives. Elles se déplacent de 12 cases par tour et ne se préoccupent pas des zones de contrôle des pions adverses ! C'est dire leur importance dans le jeu. Chaque locomotive peut transporter une unité, qui voit sa défense doublée. Le seul moyen de les arrêter est de placer une unité sur la voie ferrée ou un pion dynamite. *Viva Zapata* est d'une très grande accessibilité, même pour qui n'a jamais vu un wargame, mais qui peut aussi satisfaire le joueur le plus chevronné, aux niveaux stratégique et tactique.



LA BATAILLE DE LA MARNE — 1914

(Dragonlords)
« Au moment où s'engage une bataille dont dépend le salut du pays, il importe de rappeler à tous que le moment n'est plus de regarder en arrière ; tous les efforts doivent être employés à attaquer et à refouler l'ennemi. Une troupe qui ne peut plus avancer devra, coûte que coûte, garder le terrain conquis et se faire tuer sur place plutôt que de reculer. Dans les circonstances actuelles, aucune défaillance ne peut être tolérée. »
Signé : Joffre.
C'est par ce communiqué à toutes les armées que le généralissime déclenche, le 6 septembre 1914, l'offensive générale. On connait la suite, plus ou moins bien !

Le jeu de Jean-Jacques Petit commence par quatre pages d'histoire d'une grande précision, qui témoignent de son souci de mettre en scène un jeu sur des bases réelles, étudiées avec le plus grand soin.
Suivent trois pages de règles classiques ; déplacement des unités, puis combat ou, plus complexe, ordres simultannés et exécution sur le terrain. *La bataille de la Marne - 1914* n'a certes pas été conçue pour les « grands débutants », mais il ne faut pas craindre de s'initier au contact de ce wargame en raison de la grande clarté des règles proposées.

Le terrain, une carte en papier fort, (92 × 67 cm) couvre toute la zone Paris-Verdun. La mise en couleur est particulièrement agréable ; on dénombre 500 pions (12 × 12 mm) et 24 compartiments dans la boîte de rangement.

On pourra regretter la fastidieuse pose initiale des pions. Elle aurait certes été en partie facilitée par un numérotage des cases et non par un système de coordonnées peu pratique. Mais il faut aussi souligner que cet exercice peu excitant ne peut être totalement évité dès lors qu'il s'agit de la simulation sérieuse d'une situation historique précise.

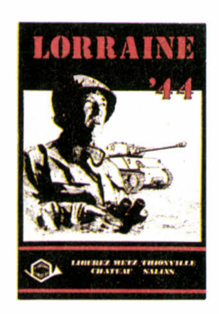
Mise à part un oubli de hachurages sur les deux cases sud-ouest de la région parisienne et la Meuse qui prend curieusement le nom de Maas





(son nom néerlandais), l'ensemble est particulièrement bien réussi.

Il faut insister sur la manière de jouer en simultané : plutôt que de contraindre les joueurs à noter sur une feuille de papier les ordres pour chaque corps, il leur suffira de poser des pions (en secret) « attaque », « défense », « redéploiement stratégique » et « retraite » sur des cases situées de part et d'autre du plateau de jeu. Cases, qui représentent les corps groupés par armée. Un système remarquable, qui mériterait d'être employé dans la plupart des wargames.



LORRAINE'44

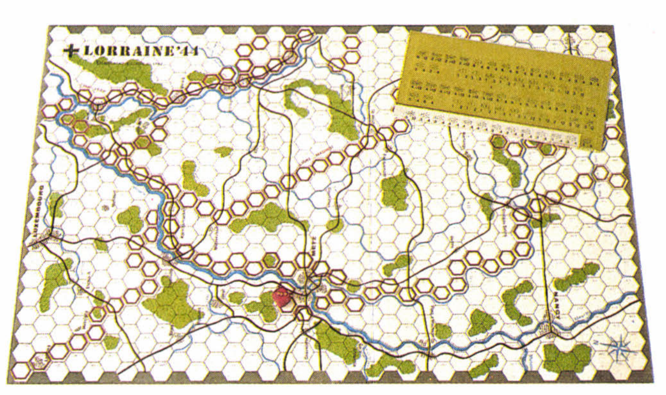
(Simulations Cornejo)

Etonnante offensive que celle du général Patton sur le front de l'Est en 1944. Au début, la résistance allemande est si faible qu'il n'était même plus question de parler de « front». L'armée allemande est en pleine déroute. Et pourtant, la progression de la 3e Armée américaine que commande George Patton est d'une incroyable lenteur. Cette contradiction n'est qu'apparente. Elle a des problèmes logistiques.

Une épouvantable pénurie de carburant a commencé au moment où le front allié est devenu trop large pour être complètement ravitaillé. Il a fallu faire des choix. Eisenhower a opté pour le soutien des offensives du général Montgomery au nord, en direction du port d'Anvers. Il aura donc le principal du ravitaillement ; Patton devra se débrouiller.

La 3e Armée parvient à avancer quand même : le 29 août 1944, Reims tombe, puis c'est Verdun le 31. Et puis... l'essence vient à manquer. C'est seulement le 8 novembre qu'une offensive soigneusement soutenue logistiquement peut avoir lieu. Entre temps, les conditions climatiques ont bien changé et les troupes allemandes ont eu le temps de se préparer. Il faudra attendre le 22 novembre pour que Metz soit prise par les Alliés.

Lorraine'44 présenté en boîte, contient un plateau de jeu sur papier fort représentant la région qui s'étend de Nancy au Luxembourg. De format 52 sur 31 cm, on y dénombre 21 hex en largeur sur 35 dans la longueur. Chaque hex mesure 15 mm et vaut pour 3 kilomètres bord à bord. L'historique, les règles de base et optionnelles, les scénarios, la liste de mise en place des pions sur les cases numérotées du plateau de jeu tiennent en huit pages dactylographiées. C'est



dire que les règles sont courtes, classiques, et au total très accessibles.

La logistique, par exemple, est simulée avec une simplicité qui ne trahit en rien le réalisme : toute unité, pour être active, doit pouvoir être reliée au bord du plateau de jeu qui représente son camp (ouest pour les Alliés) par une « ligne de communication ». Elle est définie comme une ligne continue d'hexagones contigus. Cette ligne ne peut ni passer par une case occupée par une unité adverse, ni par les cases voisines de cette unité (c'est-à-dire sa zone d'influence).

Lorraine'44 s'adresse à tous les amateurs de wargames, du débutant au joueur confirmé et s'inscrit bien dans la ligne des Simulations Cornejo déjà présentées.

Dernière heure : « il » arrive !

Qui, quoi ,? Mais *D & D* en français, bien sûr !

On nous l'a promis tant de fois que nous n'y croyions plus. Mais cette fois nous avons vu la chose. Ou du moins un « prototype », qui, après la correction de quelques coquilles (Adventure sur la couverture !) devrait être mis en vente dès le début du mois d'avril.

Cette première boîte comprend le manuel de base, un module d'aventure d'initiation *(« Le château fort aux confins du pays »)*, des dés à 4, 6, 8, 10, 12 et 20 faces et un crayon gras. Une lecture rapide nous a permis d'apprécier la qualité de la traduction. Reste à savoir comment vont d'ici peu cohabiter les vétérans anglophones et les néophytes francophones. Quoi qu'il en soit, comment ne pas saluer cet événement que constitue la traduction de ce « Donjons & Dragons, jeu d'aventures fantastiques ».

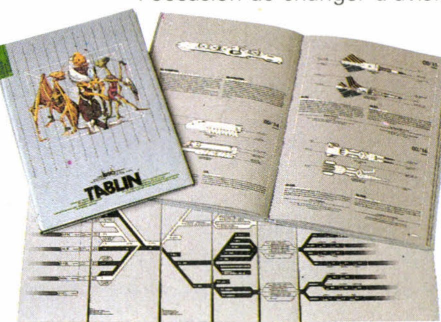


VIIe Légion, une heureuse suite

Tablin, voyage de contacts dans les secteurs de la galaxie externe contrôlée par la civilisation extra-solaire Tablin. Tel est le titre de la première extension du jeu d'International Team *Septième Légion* (voir *J & S* n° 15, page 8). Les quarante pages luxueusement illustrées de ce grand format (35 × 25 cm) en français proposent le scénario complet d'une aventure stellaire nommée « Cohors Ausiliaria Astralis ».

Les habitués de *Septième Légion* découvriront à cette occasion de nouveaux vaisseaux et bien sûr la fiche signalétique de tous les curieux habitants de leur parcours. A la lecture de leurs caractéristiques, on peut dire, d'ores et déjà, qu'ils ne seront pas déçus du voyage !

Tablin est la première des trois extensions que la firme italienne se propose de réaliser. Nous attendons la suite... Ce scénario-ci donne du corps à ce jeu que certains hésitent encore à reconnaître comme un jeu de rôle. Voilà qui, peut-être, leur donnera l'occasion de changer d'avis.



CONCOURS



photo A. G. Formenti

jouez (bien)... et gagnez l'un de ces 300 prix !

Un voyage exceptionnel, un ordinateur Atari 400, *un ordinateur* ZX81, *des calculatrices programmables, des jeux électroniques ou classiques tous sélectionnés pour leur qualité ! Voici de quoi vous donner du courage. Mais attention, avant de commencer à remplir le bulletin-réponse ci-contre, tournez la page. Vous découvrirez le « mode d'emploi » complet et une nouvelle surprise qui devrait vous encourager.*

1er prix : un fabuleux **voyage au Mexique** pour 2 personnes sur les traces des Aztèques et des Mayas (2 semaines. Proposé par l'agence Comitour : 41, rue St-Augustin, 75002 Paris).

2e prix : un ordinateur individuel **Atari 400**, 16K ; plus deux cassettes. (Atari-France : 9/11, rue Georges-Enexo, 94008 Créteil Cedex.)

3e prix : un échiquier électronique **Sensory Chess 9** (Fidelity Electronics, diffusé par Rexton, tour Montparnasse, 75755 Paris Cedex 15).

4e prix : un **Sinclair ZX 81**, plus une extension 16K, plus une imprimante. (Diffusion Direco International, 30, av. de Messine, 75008 Paris.)

5e prix : une calculatrice programmable **HP 16** (matériel Hewlett-Packard).

6e et 7e prix : une calculatrice programmable **TI 59** (matériel Texas Instruments).

8e prix : une calculatrice programmable **HP 15C** (matériel Hewlett-Packard).

9e prix : une calculatrice programmable **HP 11C** (matériel Hewlett-Packard).

10e prix : une calculatrice programmable **HP 10C** (matériel Hewlett-Packard).

Du 11e au 15e prix : une calculatrice programmable **TI 57** (matériel Texas Instruments).

16e prix : un **mah-jong** de luxe (offert par Le Baguenaudier, 23, rue St-Sulpice, 75006 Paris).

17e prix : un **échiquier-damier** en bois (offert par la Librairie St-Germain, 140, bd St-Germain, 75006 Paris).

18e prix : un **Master Mind électronique** de luxe (offert par Game's, Les 4 Temps, La Défense).

19e prix : un **Monopoly Playmaster** (un jeu Miro Meccano).

20e prix : un **go de luxe** (offert par la Librairie St-Germain.

suite des prix p. 13

CONCOURS J&S 83

Bulletin-réponse à découper, remplir et envoyer à :
« Concours Jeux & Stratégie 1983 »
5, rue de la Baume
75382 Paris Cedex 08.

La Cagnotte (page 52).
Inscrivez ici le nombre total de parties jouées : |__|__|
et le numéro d'ordre de celles où fut gagnée la cagnotte :

|__|__|e |__|__|e |__|__|e |__|__|e

La Santa Barbara (page 54).
Inscrivez ici les coordonnées de l'épave de la Santa Barbara :

|__|__|, |__| Latitude Nord
|__|__|, |__| Longitude Ouest

Les grands classiques.

Répondez à trois des questions suivantes et marquez d'une croix la question que vous avez choisie pour participer au classement intermédiaire.

☐ **les échecs.** Diagramme 11, page 84.
Quel est le coup des blancs qui leur permet de prendre le plus net avantage ?

1. |______|

Inscrivez ici, leur premier coup, et uniquement celui-ci.

☐ **le tarot.** Donne n° 4, page 85.
Vous êtes en Sud, avec quatre cartes en main. Que jouez-vous ?

1. |______|

Indiquez ici la première carte que vous devez jouer, et seulement celle-ci.

☐ **le Scrabble.** Le Scrabblomax, page 88.
Trouvez la grille à quatre coups telle que, à chaque tirage, on joue le coup le plus cher possible.

1. |______|
2. |______|
3. |______|
4. |______|

Inscrivez (en lettres majuscules) les 4 coups par ordre chronologique, et leurs coordonnées sur la grille (voir notation page 86).

☐ **le bridge.** Problème n° 10, page 89.
Vous êtes au Nord, que jouez-vous à la deuxième levée ?

1. |______|

Indiquez ici, la première carte de Nord, et uniquement celle-ci.

☐ **les dames.** Diagramme 11, page 91.
Les blancs jouent et gagnent en sept coups.
Indiquez ici la suite gagnante.

	blancs :	noirs :
1.	|______|	|______|
2.	|______|	|______|
3.	|______|	|______|
4.	|______|	|______|
5.	|______|	|______|
6.	|______|	|______|
7.	|______|	|______|

☐ **le backgammon.** Diagramme 7, page 93.

Classez par ordre de mérite les quatre solutions possibles.

1. |______|
2. |______|
3. |______|
4. |______|

☐ **le go.** Diagramme 8, page 96.
Noir sauve ses trois pierres ▲.

1. |__|__| Indiquez ici les coordonnées du premier coup de Noir.

Les échappés (page 63).
Inscrivez ici les numéros des six coureurs échappés : |__|__|__| |__|__|__| |__|__|__| |__|__|__| |__|__|__| |__|__|__|

Les six cubes (page 53).
Inscrivez sur la face frontale de chacun des cubes du parallélépipède la lettre qui le désigne :

Marquez une croix dans la case correspondant à la couleur de la face opposée à la case noire dans le 2e cube à partir de la gauche :

noir ☐
bleu ☐
rouge ☐
vert ☐
jaune ☐
orange ☐

ÉPREUVES DE DÉPARTAGE

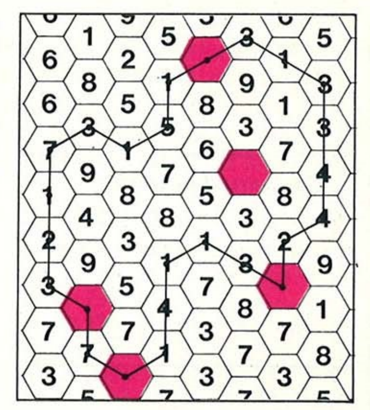
Cette grille comporte 29 cases rouges. Vous devez relier 24, et seulement 24, d'entre elles par un chemin continu et fermé. Ce chemin sera formé par une ligne reliant les centres des cases parcourues, y compris les cases rouges. Du centre d'une case vous ne pouvez passer qu'au centre d'une case ayant un côté commun à celle-ci. Vous ne devez jamais passer plus d'une fois sur la même case. Hormis les cases rouges qui valent zéro, chaque case est marquée d'un nombre.

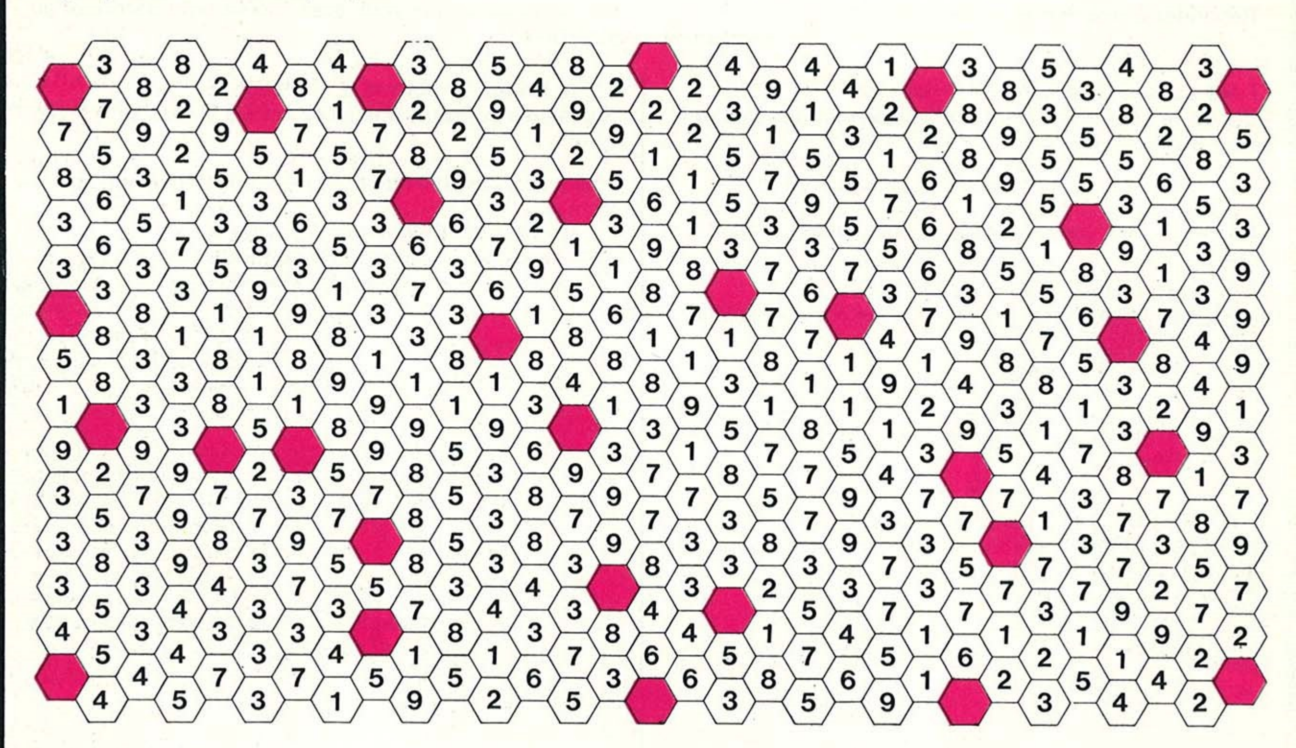
Epreuve E1 : la somme des valeurs des cases par lesquelles vous serez passé devra être la plus petite possible. Dessinez sur la grille votre chemin au stylo bille bleu ou noir et inscrivez sur la case « chemin » ci-dessous la somme obtenue.

D'éventuels nouveaux ex aequo seront départagés par l'épreuve E2. Votre chemin emprunte une chaîne de cases hexagonales. Cette chaîne fermée délimite donc une surface intérieure (qui ne comprend pas, bien sûr, les cases de la chaîne elles-mêmes, mais qui peut comprendre des cases rouges par où vous n'êtes pas passé).

Epreuve E2 : le nombre de cases de cette surface intérieure (et non la somme des nombres portés sur ces cases) devra être le plus grand possible. Inscrivez dans la case « surface » ci-dessous ce nombre.

Exemple : on considère qu'il fallait ici relier 4 cases rouges sur 5 (au lieu de 24 sur 29).
Chemin : 60 (7 + 1 + 4 + 1 + 1 + 3 + 2 + 4 + 4 + 3 + 3 + 1 + 3 + 1 + 5 + 1 + 3 + 7 + 1 + 2 + 3).
Surface : 19.





Chemin : ⎿⏊⏊⏌ **Surface :** ⎿⏊⏊⏌

Question subsidiaire :
Incrivez ici un nombre entier positif inférieur à un milliard. ⎿⏊⏊⏊⏊⏊⏊⏊⏊⏌
Cette réponse servira à la fois au classement intermédiaire (prix spécial) et au classement final, mais selon deux modalités différentes expliquées page 13.

attention : n'oubliez surtout pas de remplir l'encadré ci-dessous !

nom : .... prénom : .... âge : ....
adresse complète : ....
.... tél. : ....

21e prix : un **backgammon** en bois (offert par Game's).
Du 22e au 26e prix : un **Ace of Aces** : version **Handy Rotary** (distribué par Jeux Actuels, BP 534, 27005 Evreux Cedex).
Du 27e au 31e prix : un **Ace of Aces** : version **Powerhouse** (distribué par Jeux Actuels).
Du 32e au 41e prix : un **VIIe Légion** (jeu International Team).
Du 42e au 51e prix : **Les Sept Royaumes Combattants** (Editions du Stratège).
Du 52e au 61e prix : un **Capital Power** (jeu International Team).
Du 62e au 91e prix : un wargame sélectionné par l'une des boutiques spécialisées :
Jeux Descartes, 40, rue des Ecoles, 75005 Paris.
Jeux Thèmes, 92, rue de Monceau, 75008 Paris.
L'Oeuf Cube, 24, rue Linné, 75005 Paris.
Du 92e au 101e prix : un **Napoléon à Austerlitz** (jeu Dragonlords).
Du 102e au 111e prix : un **Diplomacy** (jeu Miro Meccano).
Du 112e au 131e prix : un **Scrabble** (jeu Habourdin International).
Du 132e au 151e prix : un **Red Seven** (jeu Nathan).
Du 152e au 171e prix : un **Risk** (jeu Miro Meccano).
Du 172e au 191e prix : un **Boomerang** (jeu Nathan).
Du 192e au 200e prix : un **Valmy** (wargame Jeux Descartes).
Du 201e au 210e prix : un livre **Le Jogging de l'Esprit** (édition du Rocher - collection Jeux & Stratégie).
Du 211e au 220e prix : un livre **Le Tarot** (édit. du Rocher - collec. Jeux & Stratégie).
Du 221e au 240e prix : un abonnement d'un an à **J & S**.
Du 241e au 260e prix : un **Anneaux Hongrois** (casse-tête Ceji).
Du 261e au 300e prix : un abonnement de six mois à **J & S**.
Les deux cents premiers vainqueurs recevront en outre un **Option** version voyage (jeu Miro Meccano).

Innovation cette année pour la troisième édition de notre Grand Concours : nous avons décidé d'accorder une chance supplémentaire à ceux qui ne parviendraient pas sans erreur au terme d'une épreuve que nous savons difficile. C'est pourquoi un premier classement sera effectué après trois questions. Et le vainqueur de cette « première étape » remportera le PRIX SPÉCIAL, une console de jeux **Colecovision** (CBS) ! Mais bien entendu, il ne faudra pas en rester là si vous voulez gagner le voyage au Mexique ou l'un des 300 autres prix !



Prix spécial : une console vidéo **Colecovision**, 32 Ko. (CBS Electronics, distribué par Idéal Loisirs, 12, av. Albert-Einstein, 93150 Le Blanc Mesnil.)

PRIX SPÉCIAL :
Le classement intermédiaire attribuant le PRIX SPÉCIAL sera effectué parmi les concurrents ayant répondu correctement aux deux premières questions (La Santa Barbara et La Cagnotte) ainsi qu'à **UNE** question « grands classiques » qu'ils auront choisie en inscrivant une croix dans le petit carré correspondant. Précisons bien : nous ne tiendrons compte pour ce classement intermédiaire que de l'unique réponse marquée d'une croix.

Les ex aequo seront départagés par le nombre qu'ils auront inscrit dans la case « question subsidiaire ». Ce nombre devra être un nombre entier positif inférieur à un milliard. Il nous servira à classer les bulletins-réponses des ex aequo par ordre décroissant. Le gagnant du PRIX SPÉCIAL sera celui dont le bulletin-réponse sera le dernier du deuxième tiers de ce classement.

Le fait de gagner le PRIX SPÉCIAL n'empêche pas le bulletin de participer à la suite du concours.

CLASSEMENT FINAL :
Pour participer au classement final du concours, il faudra en outre répondre aux deux casse-tête suivants (Les échappés et Les six cubes) ainsi qu'à deux autres questions « grands classiques » de votre choix (soit 3 au total, avec celle que vous aurez choisie pour le « classement intermédiaire » du PRIX SPÉCIAL).

Puis, les ex aequo seront départagés par leur réponse aux questions E1 et E2 présentées au verso du bulletin-réponse ci-contre. En cas de nouveaux ex aequo, ils seront départagés par le nombre qu'ils auront inscrit dans la case « question subsidiaire ». Rappelons que ce nombre doit être entier, positif et inférieur à un milliard. Nous ferons la moyenne des nombres proposés par les ex aequo. Les gagnants seront dans l'ordre, ceux qui seront les plus proches des deux tiers de cette moyenne.

Cette question doit vous rappeler quelque chose. C'est l'une des questions subsidiaires de notre premier concours. Saurez-vous profiter du résultat de l'époque (publié dans le n° 10) ? Ou au contraire, ne devez-vous pas en tenir compte ? Nous vous laissons à vos cogitations !

Vous noterez que le nombre que vous choisirez servira d'abord à votre classement intermédiaire, puis à votre classement final, mais selon deux modalités différentes.
Signalons enfin, qu'en cas d'ex aequo irréductibles, il sera procédé à un tirage au sort et que tout cas litigieux sera tranché par le jury composé des membres de la rédaction de *J & S*, dont les décisions seront sans appel.

Chaque participant ne peut envoyer qu'une seule réponse et un seul prix sera attribué par foyer (même nom, même adresse). Attention, seules seront prises en considération les réponses parfaitement lisibles (pensez à nous), portées sur le bulletin-réponse ci-contre et qui nous parviendront **le 16 mai 1983** au plus tard. Attention, il ne s'agit pas de la date à laquelle vous aurez envoyé votre lettre (attestée par le cachet de la poste) mais bien le dernier jour où nous accepterons vos envois. N'attendez donc pas le dernier moment pour répondre ! Les envois en recommandé ne seront pas acceptés.
N'oubliez évidemment pas d'indiquer de façon lisible vos nom, prénom, et adresse complète.

La rédaction ne répondra à aucune question concernant le concours (ni par écrit, ni par téléphone), mais vous pouvez obtenir une copie du règlement complet en écrivant et en joignant une enveloppe timbrée à : Concours Jeux & Stratégie 1983, 5, rue de la Baume, 75382 Paris Cedex 08.

Nous signalons que ce concours est réservé aux habitants de la France métropolitaine, Belgique, Suisse, Grand Duché du Luxembourg, Principautés de Monaco et d'Andorre.

Selon la formule consacrée, le fait de participer au concours entraîne l'acceptation pure et simple de ce règlement déposé chez maître Sibuet, huissier de justice à Paris.
A tous « bon courage » ! Et rendez-vous au numéro 22 pour les réponses complètes et la liste des gagnants.



photo R. Lecomte

Aubervilliers : la rançon de la réussite

Ce désormais traditionnel tournoi du dernier week-end de janvier est vraiment la fête des échecs : cette année, c'était près de 700 joueurs venus de toute la France et même de l'étranger pour ce marathon de 10 parties. C'est du moins ce qui était prévu, car c'est finalement l'ordinateur chargé des appariements qui... déclara forfait. Et l'on eut bien du mal à terminer la huitième ronde avant le dimanche soir.

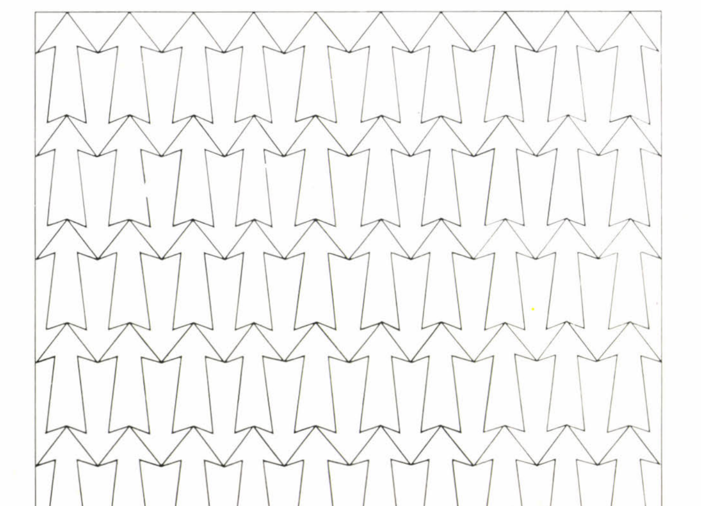
N'accablons pas les valeureux organisateurs qui ont déjà dû affronter la meute des participants restés sur leur faim.

Saluons tout de même le vainqueur, le M.I. argentin Campora et le Chess Max Center qui remporte la victoire par équipe. Et oublions vite cet Aubervilliers 83 en souhaitant pour 84 un tournoi encore plus grandiose. Pourquoi pas 1 000 joueurs et... un bon programme !

Un paradis pavé de bonnes inventions

Si après la lecture du n° 19, vous vous sentez l'âme d'un paveur du plan, précipitez-vous sur l'ouvrage de Marie-Pierre Collange et Françoise Tréhard. Bien plus qu'un catalogue d'incroyables mosaïques, il vous amènera à créer vos propres motifs, tout en rappelant les propriétés géométriques qui les sous-tendent. Et avec un peu d'imagination, vos productions égaleront peut-être bientôt celles du génial Escher. Un bel exemple de rencontre entre la mathématique et le jeu !

Mosaïques et isométries, par Marie-Pierre Collange et Françoise Tréhard, éditions Cedic. 100 pages, 89 F.



échos échos échos

Journée du Scrabble

Le 30 janvier dernier, on a scrabblé dans cent vingt-cinq centres en France et huit Outre-Mer. C'était la journée du Scrabble : quelque quatre mille personnes y ont participé. Un franc succès, dixit la Fédération française de Scrabble ; et rappelons-le, aucun classé ne pouvait y jouer. Le principe : à partir d'un même tirage de lettres, une partie était disputée à la même heure dans chacun des centres. Outre un classement établi par les comités régionaux, un classement national fut dressé : 1er Chafica Tak-Tak, de Casablanca avec 995 points (sur 1 003 réalisables) ; 2e Michel Aneas de Clermont-Ferrand, 992 ; 3e Simone Sarraméas de Montgeron, 990.

GO

• Le championnat de France : les deux finalistes issus des différentes éliminatoires régionales se rencontreront à Nice les 18 et 19 juin, en 3 parties et deux heures par joueur.

• Le tournoi de Paris se tiendra du 2 au 4 avril : six rondes, système Mac Mahon, à la salle polyvalente de la Roquette. Inscription auprès de Charles Mary, MTAESG, 1, place Joffre, 75007 Paris. Tél. : (1) 550.32.80, poste 33323.

• Au championnat du monde, Pierre Aroutcheff s'est classé 12e sur 31e. La Chine est première avec Xiao Chun Ma, dix-huit ans. On reparlera de tout cela dans deux mois.

Dames

• Le premier tournoi international open de Paris, sept rondes, système suisse, se déroulera du 21 au 27 mars dans les locaux du Théâtre municipal d'Issy-les-Moulineaux (25, rue Victor-Cresson). Les parties auront lieu l'après-midi, à raison d'une partie par jour. (Hébergement possible.)

Des champions prestigieux se sont d'ores et déjà inscrits : Kouperman (six fois champion du monde) Sijbrands (2 fois champion du monde) Palmer, Guinard, Hermelinic... Inscriptions auprès de M. Wouters, 94, rue Vitruve, 75020 Paris. Tél. : (1) 360.71.71.

• Du 4 au 10 avril se déroulera le championnat de France 1983 série cadets et juniors au Théâtre municipal d'Issy-les-Moulineaux (possibilité d'hébergement à proximité). Fédération française du jeu de dames : Jacques Aubertin, 19, rue André et Marie-Louise Roure, 92270 Bois-Colombes.

Tarot

Divers championnats de France doivent se tenir dans un proche avenir :

• finale individuelle : les 23 et 24 avril à Châlon-sur-Saône.

• finale interclubs : les 7 et 8 mai.

• finale par triplettes ; et finale féminine par équipes : du 21 au 23 mai à Vichy ;

• finale interclubs espérance : les 4 et 5 juin ;

• finale interclubs national : les 11 et 12 juin.

Fédération française de tarot : 4, cours de Verdun, 69002 Lyon. Tél. : (7) 838.11.90.

Multi-jeux

Commencé le 26 février dernier à Bruxelles, le championnat de Belgique des jeux de l'esprit, se disputera dans neuf villes belges jusqu'au 20 avril... Il s'agit d'une compétition de quatre jeux sur huit proposés : dames, échecs, barbu, Master Mind, Monopoly, Option, Passe-muraille, Puissance 4. Finale le 8 mai à Bruxelles. C/o J.-C. Deffresnes, 125, rue de Cuyper, bte 22, B-1200 Bruxelles.

CONTINUEZ A JOUER AVEC
jeux & stratégie



4. jeux de rôle, jouez sur la plage. Encart : Le Château des Sortilèges.



5. jouez avec votre calculette, l'ordinateur et les jeux. Encart : Display.



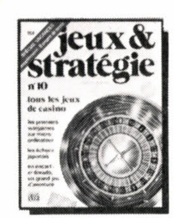
7. jouez avec les pièces de monnaie, l'Awèlé. Encart : Pièges Galactiques.



8. jouez avec les couleurs, le backgammon, diplomatie. Encart : Tétrachie.



9. jouez au jeu de la vie, le skat, belote allemande. Encart : Jamaïca.



10. jeux de Casino, calculez votre QJ. Encart : El Dorado.



11. jouez au fanorona, les nouveaux « cubes ». Encart : Annexion.



12. le solitaire, 30 casse-tête. Encart : Chimères.



13. les labyrinthes, le nombre d'or, aller plus vite au Rubik's cube. Encart : Randonnée.



14. le Mah-Jong, les carrés magiques, jouez avec les cartes routières. Encart : Délire à la cantine.



15. gagnez au poker. Les Rallyes. Voyage dans le temps. Encart : la route des Indes.



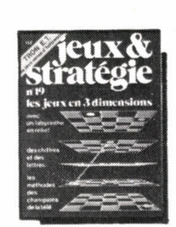
16. les jeux de parcours. 4 mini-wargames. Encart : aventure « fric-frac ».



17. tout sur les jeux pour micro-ordinateurs consoles vidéo calculatrices. Encart : Mercenaires et paysans.



18. tout ce que vous devez savoir pour jouer aux jeux de rôle. Encart : Oméga.



19. les jeux en 3 dimensions avec un labyrinthe en relief. Encart : Double-jeu.



COFFRET-RELIURE

en toile du marais « bleu France » pour classer 6 numéros de JEUX & STRATEGIE.

42 F franco.

COFFRET COMPLET 82

près de 1 000 problèmes et casse-tête : la collection des 6 numéros de JEUX & STRATEGIE parus en 1982 présentés dans son coffret-reliure « bleu France ».

100 F franco.

BULLETIN DE COMMANDE

A découper ou recopier et retourner, paiement joint, à JEUX ET STRATEGIE, 5 rue de la Baume 75008 PARIS.

NOM : ....

Prénom : ....

N° ...... Rue ....

Code postal .... Ville ....

• MAGAZINE JEUX ET STRATEGIE

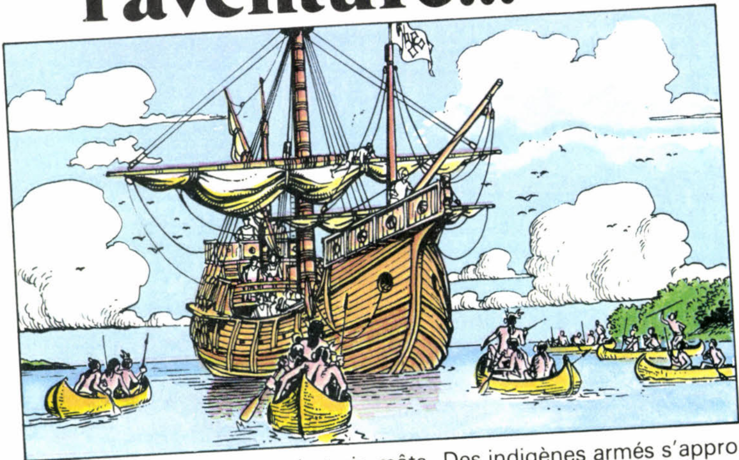
N° 4 qté	N° 10 qté	N° 15qté	
N° 5 qté	N° 11 qté	N° 16 qté	
N° 7 qté	N° 12 qté	N° 17 qté	
N° 8 qté	N° 13 qté	N° 18 qté	
N° 9 qté	N° 14 qté	N° 19 qté	
soit .... numéros à 15 F l'un franco (étranger 17 F)			

• COFFRET-RELIURE : qté .... à 42 F l'un franco (étranger 47 F)
• COFFRET COMPLET 82 : qté .... à 100 F l'un franco (étranger 117 F)

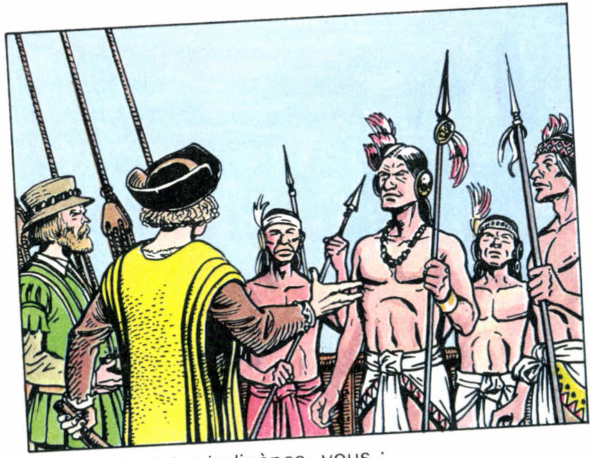
• Ci-joint mon règlement total de .... F établi à l'ordre de JEUX & STRATEGIE par
☐ chèque bancaire, ☐ chèque postal, ☐ mandat-lettre
(étranger : mandat international ou chèque compensable à Paris).

JS20

l'aventure...



A. Vous êtes le capitaine du trois-mâts. Des indigènes armés s'approchent... Que décidez-vous ?
1. lever l'ancre et mettre les voiles (suite en D) ;
2. faire tirer le canon (suite en C) ;
3. inviter les indigènes à monter sur le pont (suite en B).



B. Au chef des indigènes, vous :
1. assénez un coup de gourdin (suite en C) ;
2. offrez des pépites d'or (suite en E) ;
3. offrez des textes sacrés (suite en F) ;
4. offrez des perles de verre (suite en G) ;



C. Les indigènes fuyent. Peu après votre débarquement vous tombez dans une embuscade. Vous êtes mort. En Espagne, on annonce l'échec de la mission Colomb...



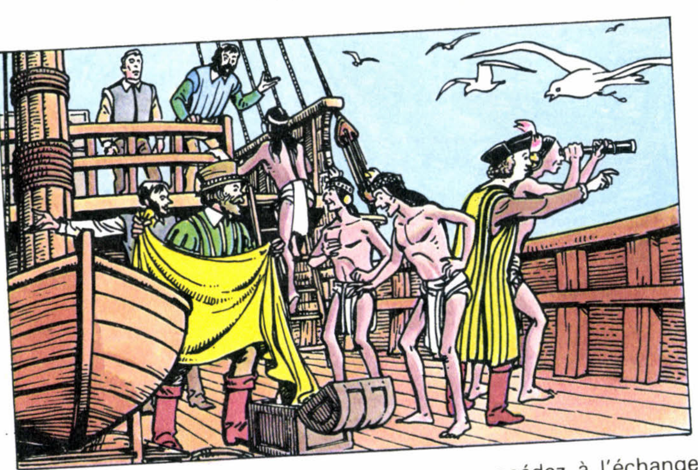
D. De retour en Espagne, on vous jette en prison. On dit partout, parlant de vous, « Colomb est un poltron... ».



E. En riant, il jette les pépites par-dessus bord. Et, pensez-vous :
1. sans doute, n'était-ce pas le chef (suite en B) ;
2. changeons de méthode.... (suite en A) ;



F. Le chef des indigènes essaie de voir si c'est comestible...
1. effrayé, vous décidez de partir (suite en D) ;
2. vous faites comme lui, pour le mettre en confiance, puis... (suite en B).



G. Les indigènes comprennent que vous procédez à l'échange rituel des cadeaux, et vous fraternisez. La mission Colomb aux Amériques commence bien...

c'est l'aventure

Vous venez de jouer à notre petit jeu de Christophe Colomb ? Un peu rudimentaire certes, il n'en est pas moins le modèle (réduit) d'une famille de jeux appelés, à l'instar des jeux de rôle, à un fabuleux foisonnement. En boîte traditionnelle, en livre, sur micro-ordinateur, et bientôt sur vidéo-disques, les jeux d'aventure vous attendent...

Une mission précise, dans le cadre d'un univers bien défini, où chaque étape est ponctuée d'une prise de décision qui conditionne vos chances de succès : tels sont les ingrédients de tous les jeux d'aventure. Des jeux simples pour la plupart où la règle n'indique en rien, *a priori*, si un choix est ou non meilleur qu'un autre ; où, souvent, « le flair » autant que la logique conduit à la réussite.

L'infinie variété des thèmes qu'ils abordent ont en commun de « titiller » les neurones de l'aventure qui s'agitent en nous ; le mystère est le ressort qui les anime. Que ce soit dans les aventures policières, où le joueur devient en un instant le fin limier, dont la mission est de découvrir l'assassin (*Mystery House*, le premier jeu d'aventure avec dessins et textes pour micro-ordinateur, ou encore *Deadline*, lui aussi un jeu informatisé) ; que ce soit dans les aventures médiévales fantastiques, qui poussent à l'exploration de sombres souterrains dans le but d'accumuler richesses et expérience (le jeu sur plateau *Death Maze* ou *Dungeon*) ; ou encore dans les jeux d'exploration, à la découverte de régions inconnues (le jeu sur plateau *Source of the Nile*)... ; parfois même, le seul but de l'aventurier sera de survivre à l'univers hostile qu'il a défié en y pénétrant (*Outdoor Survival*).

Tout cela n'est pas sans nous rappeler la succession échevelée de scènes romanesques (Jules Verne !), cinématographiques (*Les aventuriers de l'Arche perdue, Tron*, ou *Délivrance*...), ou même les contes fantastiques de notre enfance. Mais cette fois, le jeu nous offre la possibilité d'en être les acteurs ! Il faut cependant faire bien attention : qui dit aventure et mystère ne dit pas forcément jeux d'aventure. Par exemple, l'excellent jeu *Dragon pass* (produit par Chaosium), qui plonge les joueurs dans l'univers médiéval fantastique n'est pas un jeu d'aventure, ni d'ailleurs un jeu de rôle, mais un wargame.

Pour faire la différence, simplement en ouvrant une boîte de jeu, il suffit souvent de chercher si la règle comporte une « table de combat », ou si les pions du jeu sont marqués de nombreuses valeurs chiffrées — si c'est le cas, il y a de fortes chances pour qu'il s'agisse d'un wargame. Ces deux caractéristiques permettent de s'y retrouver, là où il y a le plus de chance de se tromper, c'est-à-dire dans les boîtes de jeu.

Au premier abord, il semble qu'une telle variété de thèmes et de supports (livres, plateau de jeu, disquette, etc.) accepte bien mal l'idée d'être rangé dans une catégorie de jeux que l'on appelle jeux d'aventure. Ils constituent pourtant une famille de jeux à part entière, avec des caractéristiques communes finalement très simples.

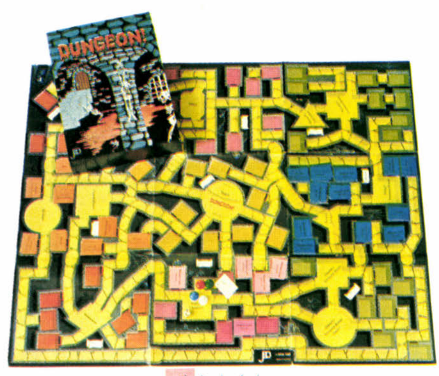
Pour s'en rendre compte, il faut « déshabiller » le jeu d'aventure, retirer — au moins temporairement — la « mission », le thème, l'attrait du mystère, bref tout ce qui fait vibrer la corde sensible de l'aventurier qui sommeille en chacun de nous et cache la structure, l'échafaudage de règles.

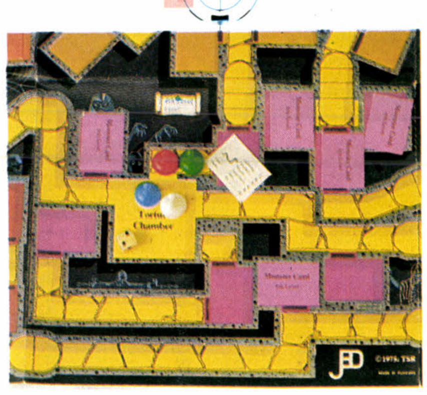
Les quatre dimensions essentielles des jeux d'aventure sont : le terrain, les événements qui s'y produisent, les conditions du déplacement sur le terrain et la liberté de choix du joueur. En prenant en compte chacun de ces éléments il est possible de classer tous les jeux d'aventure, quel que soit leur support, et — pourquoi pas — de vous lancer dans cette aventure « puissance 2 » qu'est la création de vos propres jeux !

• Le terrain tout d'abord. Pas d'exclusive, la liberté la plus complète règne en ce domaine : certains sont composés d'hexagones (*Source of the Nile*) ; de cases (constituant des pièces) reliées par des couloirs (*Dungeon, Death Maze*) ; de cases à l'image d'un damier (voir notre logiciel) ; de points (*Le Chateau des sortilèges* — jeu en encart du n° 4). A ceci, il faut ajouter les pages des livres-jeux d'aventure et les écrans des micro-ordinateurs ! Au-delà de cette apparente disparité, il apparaît que le terrain est toujours composé de cases !

En effet, le joueur ou le pion qui le représente est toujours amené à se déplacer, puis à s'arrêter et ainsi de suite. Une progression régulière, une succession d'étapes, même si le terrain n'est pas quadrillé, correspond à un quadrillage, à un système

de cases. Les jeux sur micro-ordinateurs n'échappent pas à cette règle (voir page 27, l'article consacré à la création de jeux d'aventure sur micro-ordinateur).
Ce qui peut faire penser qu'il n'en est pas ainsi est qu'outre les différents types de quadrillages, il existe deux types de terrain dans les jeux d'aventure : les terrains entièrement visibles, comme les plateaux de jeu (les souterrains de *Dungeon*, par exemple) et ceux que l'on découvre à mesure que l'on y progresse (livres-jeu, jeux sur micro, *Source of the Nile, Death Maze*). Sur les terrains visibles ce sont les événements qui créent la surprise ; sur les autres, la surprise est double : à la découverte de la nature du terrain abordé s'ajoute celle d'événements.
Sur le terrain progressivement découvert par le joueur, il existe deux possibilités : le créateur du jeu a prévu, voire programmé, la nature du terrain sur laquelle le joueur va s'engager ou c'est le joueur lui-même, en suivant une règle, qui crée le terrain à mesure qu'il progresse. Le premier cas correspond notamment aux livres-jeu et aux programmes pour micro-ordinateurs ; le second, aux jeux sur plateau pour lesquels un tirage aléatoire (ou semi-aléatoire) donne naissance au terrain. La combinaison de ces dimensions offre quatre possibilités : terrain visible ou à découvrir, prévu ou aléatoire.





Terrain visible : dans* Dungeon*, le terrain est donné et ne peut être modifié. Seuls les événements sont aléatoires. Les joueurs décident du sens de leur progression.

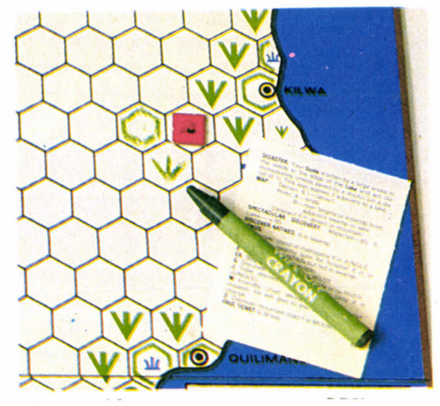
Par exemple, la « technique » pour créer la nature du terrain dans *Source of the Nile* à mesure que les aventuriers progressent est en soi intéressante, bien que nécessitant, au moins au début, une certaine gymnastique d'esprit. Sur le plateau de jeu qui représente l'Afrique, la majorité des hexagones est vierge (voir photo). Le joueur dispose d'un crayon gras pour marquer les hexagones d'un symbole permettant d'identifier la nature du terrain, comme sur les cartes.

Les directions possibles à partir d'un hexagone sont numérotées et repérées à l'aide d'une sorte de « rose des vents » (un « scatter ») de 1 à 6 (figure 1). La séquence de jeu qui fait apparaître le terrain est associée à celle du mouvement.
1. le joueur choisit sur le plateau de jeu un hexagone vierge adjacent à celui qu'il occupe (photo ci-dessous, à droite) ;
2. il tire une carte (sorte de carte à jouer) ;
3. il lit le ou les chiffres qui figurent en regard du mot MAP (carte). Il y en a un ou deux, compris entre 1 et 6 ;
4. de l'hexagone où se trouve son pion, il « regarde » dans la direction fournie par le premier chiffre après le mot MAP ;
5. si cet hexagone adjacent n'est pas vierge (exemple : forêt), l'hexagone où le joueur désire aller sera de même nature (forêt) ;
6. si la case est vierge, il recommence au point 4 en utilisant cette fois le second chiffre situé après le mot MAP ;
7. s'il n'y avait qu'un seul chiffre, il lui suffit alors de lire en clair, juste après les chiffres la nature du terrain qu'il aborde, par exemple « jungle ».
Voilà une procédure qui, si elle n'est pas des plus simples, s'avère très efficace. Le terrain rencontré dépend partiellement de la nature des zones déjà traversées.

Une technique plus simple, que nous avons créée et testée avec agrément, consiste à associer à chaque type de terrain une valeur : 1, la plaine ; 2, la forêt ; 3, la montagne ; 4, le lac. On utilise une rose des vents comme précédemment. En haut de la grille d'hexagones vierges, on marque deux hexagones : par exemple l'un sera la plaine ; l'autre, la forêt. Puis, on choisit son point de départ dans l'une ou l'autre de ces cases. Ensuite, on procède comme suit :

— choisir l'hexagone vierge dans lequel on désire se rendre. Il faut qu'au moins deux cases adjacentes à cet hexagone ne soient pas vierges





Terrain à découvrir : dans* Source of the Nile*, le terrain n'est donné que partiellement. Les joueurs découvrent le terrain à mesure qu'ils avancent.

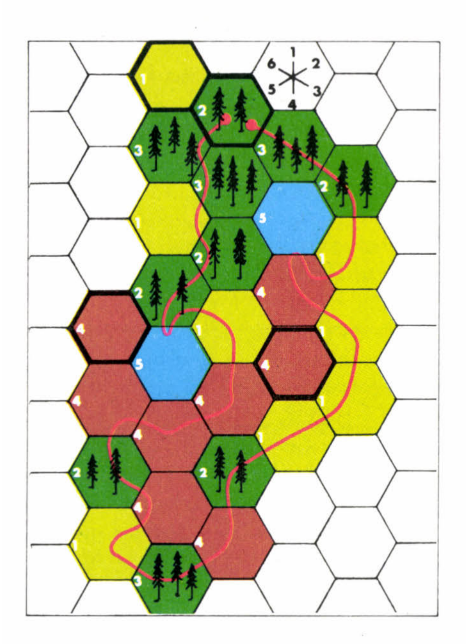


Figure 1 : *création d'un terrain selon la méthode que nous avons inventée et testée. Les cases originelles sont au Nord. Deux cases montagne ont été placées au centre. Le tracé en rouge indique le chemin parcouru. Le code utilisé pour déterminer la nature du terrain est : 1 : plaine (vert clair) ; 2 : forêt (vert foncé) ; 3 : montagne (marron) ; 4 : lac (bleu).*

d'un couloir devant, par exemple, correspondra à l'entrée d'une pièce. Le tirage est aléatoire, mais le terrain créé est très réaliste (voir photo).

• Les événements. Que le terrain ait été ou non prévu par le créateur du jeu, ou qu'il soit ou non laissé au hasard d'un tirage ou d'une pioche, à l'entrée dans une nouvelle portion de territoire correspond généralement un événement : il peut s'agir d'un obstacle — souvent hostile — tels des indigènes qui protègent leur territoire (*Source of the Nile*) ou encore dans la tradition *D & D*, de monstres et autres créatures horribles. Dans d'autres cas, il peut s'agir d'objets que le joueur choisit de prendre ou de laisser. Il en est ainsi dans les jeux sur micro-ordinateurs ou les labyrinthes des amis Guiserix et Fassier (voir jeu page 50).
Une fois encore, il faut remarquer que l'apparition d'événements est soit prévue (livres-jeu, progamme) soit soumise à un lancer de dé (jeu sur plateau).

• Les déplacements. Les deux critères qui viennent d'être abordés (terrain et événements) sont la plupart du temps associés, et définissent la troisième donnée des jeux d'aventure : les conditions liées au déplacement ou encore l'« accès conditionnel » à une case. Par exemple, pour franchir une porte (limite d'une case en fait), il faudra disposer d'une clé (voir le logiciel page 30).

Pour mieux comprendre, voici une approche d'après un jeu sur micro-ordinateur. Dans *Escape from Rungistan*, on commence dans la cellule d'une prison. Pour sortir de là, il faut découvrir, par essais, la succession de comportements efficaces qui conditionnent la possibilité de s'en échapper : par exemple, et sans déflorer tous les mystères du jeu, qui en comporte une variété et un nombre qui défient l'imagination, il faudra pousser son lit jusqu'à la fenêtre ; mais cette action ne sera acceptée par le programme que si l'on s'est restauré. La première étape est donc de demander à manger au gardien, pour avoir l'énergie nécessaire... Toutefois, il faudra se garder de tout manger et surtout pas les sucreries, car devant la fenêtre de la prison il y a un enfant qui, en échange d'une sucrerie vous donnera une pelle. Pelle qui, bien sûr, permettra de creuser, à un endroit bien particulier, le mur de la prison...
• Les choix du joueur. Les programmes sont conçus pour accepter et (au début, le joueur n'a pas le choix) ;

— faire la somme des valeurs contenues dans les hexagones qui entourent celui dans lequel on désire aller, puis ajouter la valeur de la direction (1 à 6) correspondant au mouvement désiré ;

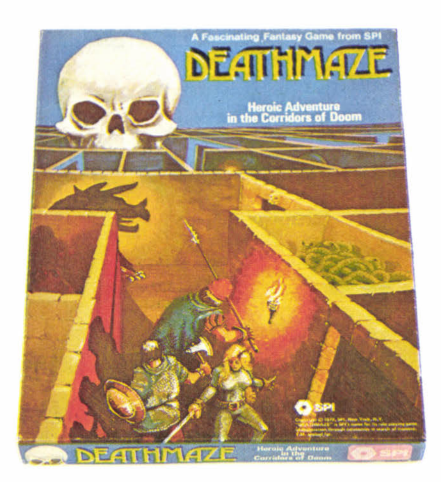
— si la somme dépasse 4, soustraire de cette somme autant de fois 4 que nécessaire pour trouver une valeur comprise entre 1 et 4 ;

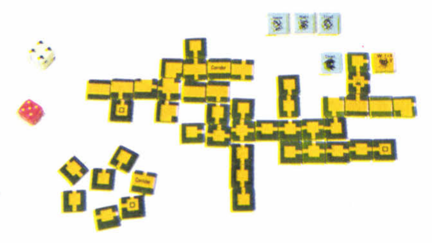
— marquer la case ou la dessiner ;

— s'il s'agit d'un lac, il est impossible d'y pénétrer.

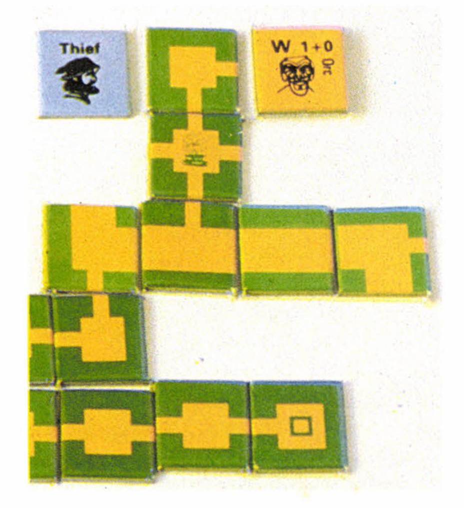
Cette manière de procéder « rend mieux » qu'un lancer de dés et donne au terrain une apparence beaucoup plus réaliste.

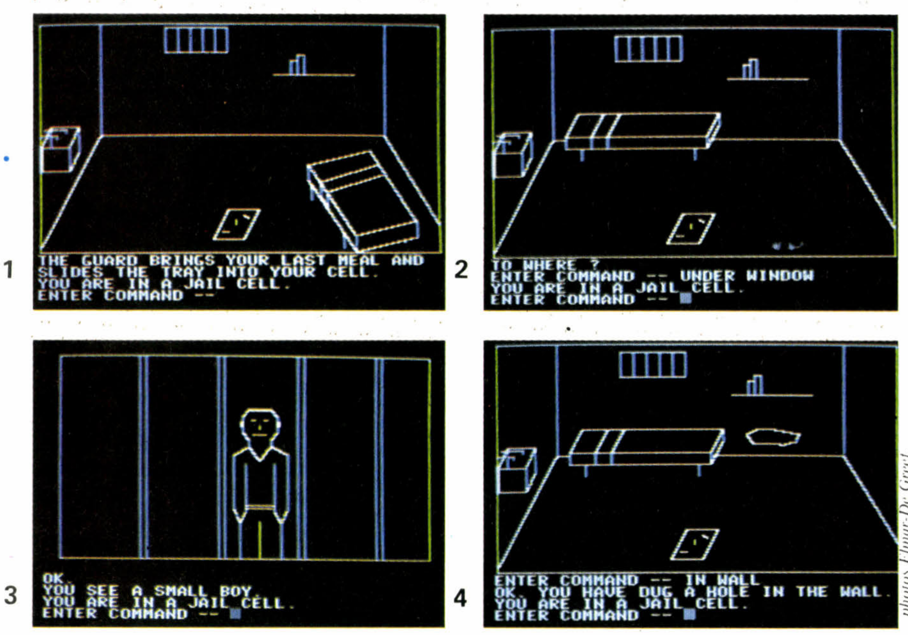
Dans *Death Maze*, les joueurs piochent des éléments de terrain et les assemblent à mesure qu'ils progressent, à la manière de dominos ; la fin





Terrain à créer : dans **Death Maze**, *aucun terrain n'est proposé. Les joueurs « piochent » des éléments de terrain et les assemblent suivant une règle de correspondance bord à bord (type dominos).*





photos Elmar-De Greef.

Escape from Rungistan. Vous êtes dans une cellule (1). Il faudra vous restaurer pour pousser le lit vers la fenêtre (2), monter dessus pour apercevoir le gosse (3) qui, en échange de sucreries, vous donnera la pelle pour faire un trou dans le mur (4).

comprendre quelques dizaines de verbes et de mots. La conversation avec le programme de jeu consiste à taper sur le clavier un verbe suivi d'un nom. Le programme consulte sa mémoire, regarde si le verbe et le nom existent tous deux, puis, si l'association des deux correspond à un cas prévu. Si c'est le cas, il dit ce qui se passe et éventuellement affiche à l'écran un nouveau dessin ou modifie celui qui y était déjà. Sinon, il dit « ne pas comprendre », que « cela n'est pas possible ».

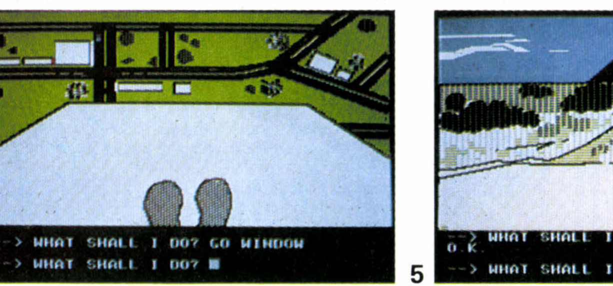
A chaque étape, c'est-à-dire lors de l'apparition à l'écran d'une nouvelle représentation ou d'un nouveau texte, les choix du joueur sont de deux natures : le premier consiste à explorer la scène décrite et à tenter d'y prendre des objets qu'il imagine utiles pour la suite de l'expédition, le second est le déplacement dans une direction quelconque. La séquence d'images présentée ci-dessous illustre une pièce avec une fenêtre, et une bibliothèque (extrait du jeu *Adventureland* de Scott Adams). L'expérience montre qu'il ne vaut mieux pas tenter de s'y déplacer avant d'avoir regardé les objets qui s'y trouvent : on tapera, par exemple, pour commencer « LOOK WINDOW ». Le programme répond qu'il n'y a rien de spécial à voir. Puisqu'il y a des livres, il y a quelque chance qu'il soit nécessaire de les regarder. « GET BOOK » tapé au clavier déclenche une réaction : un passage secret caché derrière la bibliothèque s'ouvre !... L'aventurier trop impétieux s'engouffre dans le passage en tapant « GO PASSAGE » et se retrouve dans un long couloir. Mais faute d'informations complémentaires, il n'a aucune chance d'aller plus loin dans l'aventure.

Après de multiples tentatives, il comprendra, peut-être, qu'il fallait lire les livres qui étaient sur la bibliothèque. L'ordre « READ BOOK » tapé au clavier permet d'apprendre bien des choses et notamment que mot « YOHO » (et une bouteille de rhum !) n'est pas sans importance dans une aventure concernant une histoire de pirates ! Histoire d'aller voir ce qui se passe au dehors vous tapez l'ordre « GO WINDOW ». Le lecteur de disquette se remet en marche et vous place dans le décor comme si vous étiez assis sur le

1
I CAN'T GO IN THAT DIRECTION.
--> WHAT SHALL I DO? GO STAIRS

2
FLYLEAF: "YOHO" AND A MESSAGE: "LONG JOHN SILVER LEFT 2 TREASURES ON TREASURE ISLAND"
--> WHAT SHALL I DO?









photos Elmar-De Greef.

Adventureland. Il vous faudra prendre le livre (1) pour découvrir le passage (2) vers le souterrain (3). Mais il faudra aussi le lire pour connaître le mot de passe qui, de la fenêtre (4), vous téléportera à l'Ile au trésor (5). Mais attention à votre vocabulaire. Vous ne prendrez certainement pas le coffre et l'appelant CASE, le programme ignore ce mot (6)

rebord de la fenêtre. Apparemment pas d'issue et, comme l'avait indiqué le programme, il n'y a rien à voir. Autant faire demi-tour. Mais voilà, aucun ordre tapé au clavier ne change quoi que ce soit et vous restez au-dessus du vide ! Une idée ! Vous vous souvenez de ce qui semblait être un mot de passe « YOHO ». Et vous tapez ce mot précédé du verbe dire en anglais « SAY YOHO ». Miracle, l'image change et l'aventure commence : vous vous retrouvez sur la plage d'une île, qui pourrait bien être celle de l'île au trésor (voir ludotique page 24).

Voilà en quelques mots les problèmes auxquels sont confrontés ceux qui affrontent chez eux ou dans les clubs de micro-informatique les jeux d'aventure sur micro-ordinateurs... et ceux qui les créent, ces jeux d'aventure (voir page 27).

C'est l'infinité de choix réservés aux joueurs qui distingue irrémédiablement les jeux d'aventure des jeux de rôle. Dans les jeux d'aventure, les joueurs n'ont qu'une possibilité de choix parmi ceux qui sont proposés (2, 3 ou 4 dans les livres-aventure) jusqu'à une centaine sur les jeux pour micro-ordinateurs. A l'inverse, une règle de jeu de rôle conçue avec soin doit permettre au meneur de jeu de répondre à toutes les éventualités proposées par les joueurs (voir *J & S* n° 18 : les jeux de rôle). L'expérience montre que les idées des amateurs de jeux de rôle se comptent non plus par centaines mais par milliers. Cette latitude confère aux jeux de rôle une dimension que ne peuvent avoir les jeux d'aventure. En revanche, ceux-ci sont beaucoup plus accessibles, et consomment moins de temps et renouent avec la tradition de parties relativement courtes, comparées au « vécu », sans limite dans le temps des jeux de rôle.
Au niveau du plaisir de jouer, nous sommes bien sûr tentés de repousser les jeux où interviennent, d'une manière quelconque, des tirages aléatoires, au profit des jeux d'aventure qui sont purement « logiques ». Mais attention, il faut penser qu'un jeu est fait pour être pratiqué plus d'une fois ! C'est encore ainsi qu'aujourd'hui on appréhende le jeu. Que voit-on sous cet angle ? Les livres-jeu et les programmes pour micro-ordinateurs sont des jeux qui, la plupart du temps, une fois réussis, ne sont pas réutilisables. Alors que les jeux qui comportent une dimension aléatoire sont inépuisables, et renouvellent indéfiniment le déroulement de l'aventure.

Cela nous invite à définir les critères de qualité d'un jeu d'aventure... tel qu'il devrait être pour satisfaire les appétits des joueurs difficiles que nous sommes et que vous êtes (bien sûr !) :
• exclure le plus possible le hasard, à moins, bien sûr, que celui-ci soit le mieux à même de simuler la réalité ;
• être joué en solitaire ou à plusieurs, mais sans meneur de jeu, ce qui est bien pratique ;
• le choix du joueur entre plusieurs éventualités doit être facilité par la rencontre d'indices sur le chemin, ce qui permet de faire agir la déduction, sans doute est-ce la meilleure façon d'éviter le pile ou face ;
• les objets ramassés en cours de route, s'ils existent, doivent, selon les cas, servir ou desservir le joueur par la suite. Sans quoi l'aventure risque de n'être qu'une collecte d'objets toujours utiles ;
• la « mission » qui constitue le but du jeu doit pouvoir être remplie en adoptant différents chemins (à l'image d'un labyrinthe comportant plusieurs chemins menant à la sortie). Ainsi la réussite peut-être associée à un score qui invite à rejouer pour l'améliorer.
Seul le micro-ordinateur peut gérer des jeux d'une telle complexité et les traductions de certains jeux prévues par de nombreuses sociétés, paraissent bien longues à venir. (Pour vous tenir au courant, consultez régulièrement nos ludotique/news). Pour ceux qui n'ont pas (encore) la chance de posséder leur ordinateur personnel, le livre-jeu d'aventure propose une approche analogue. Pour l'instant, nous ne citerons que les *D & D — Endless Quest Books* (édités par TSR, en anglais). Mais

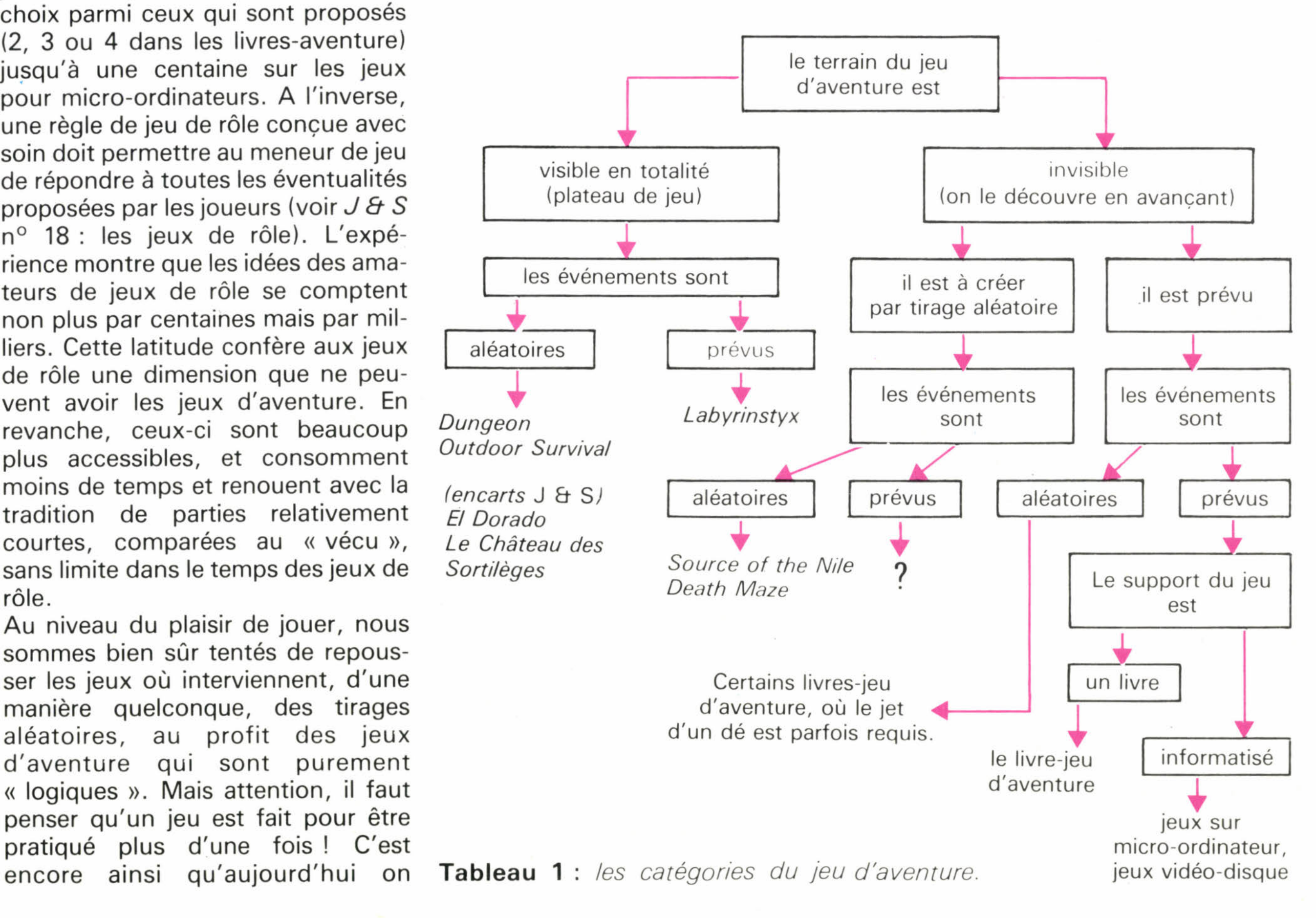


Tableau 1 : *les catégories du jeu d'aventure.*



32C You just stepped out into interstellar space. There is no way back, and no way to stay alive. You freeze instantly and hemorrhage a lot around the face. Go to 2B.

32D Compute the effect of your spell. If it exceeds 50, the troll is dead. You get 50 experience points for killing it. If the troll isn't dead, he gets 41 hits on you. If you are slain, go to 2B. If not, return to 36A, but remember to play the continuing combat with the troll's rating and number of dice to be rolled against you at its new reduced Monster Rating (down from 50).

32E Behind the loose stone is a little niche in which is a crudely carved statuette of a female troll. The statue is of pure mithril and is worth 1000 gold pieces. There is a magic spell on it. If you wish to use an *Omni-Eye* on it to find out about the enchantment, go to 33D. If you can't use that spell, or don't care, and just want to get out, the decide if you want to climb or try magic. If you climb, go to 25A and read from the second sentence on. If you're going to use magic, write down your spell and go to 26D.

32F You are either very suspicious or very foolish. There is a flash of divine lightning and you have just taken one more hit than you are able to take. You are a crispy critter. Go to 2B.



Extrait de* Deathtrap Equalizer Dungeon *(livre-jeu édité par Flying Buffalo). Au terme de la lecture d'un paragraphe, le joueur choisit un comportement parmi ceux qui sont proposés. En face de chaque possibilité, figure un numéro : celui du paragraphe auquel le joueur devra se reporter pour poursuivre sa lecture.

les auteurs français sont au travail et les prochaines années verront sans doute des collections entières de livres-jeu d'aventure.

La technique est simple et réellement à la portée de tous. Elle fonctionne comme la (très) courte aventure ouvrant cet article. Au terme d'un court paragraphe numéroté décrivant une scène, le joueur-lecteur doit choisir entre 2, 3 ou 4 possibilités (figure 2). Par exemple, devant un monstre, il lui sera possible soit de combattre, soit de fuir, soit enfin de tenter de lancer un sort... En regard de chaque choix figure un numéro : celui du paragraphe auquel le joueur devra se reporter pour poursuivre sa lecture. Tous les paragraphes ont été soigneusement mélangés par l'auteur pour qu'une lecture directe soit impossible. Le paragraphe « suivant » n'est jamais sur la même page que celui qui vient d'être lu (voir photo ci-dessus).

Figure 2 : *structure de la mini-aventure qui commence l'article.*

Une aventure dans de tels ouvrages ne correspondra qu'à la lecture du quart ou du dixième de l'ouvrage. La difficulté de parvenir sain et sauf au terme de l'aventure contraindra bien sûr le joueur à reprendre sa lecture (malencontreusement interrompue !) quelques paragraphes avant sa fin tragique.

Il faut remarquer que le joueur dispose d'un « menu » restreint sur lequel il choisit un comportement : contrairement au jeu de rôle son comportement est limité.

La revanche de Gütenberg sur Mac Luhan : la vogue des livres-jeu est plus récente que celle des jeux sur ordinateurs, et en est plutôt la conséquence.

Les jeux d'aventure sur micro-ordinateurs sont nés de manière expérimentale au début des années 70 sur les campus américains. Le tout premier, connu sous le simple nom d'*Adventure*, fut écrit dans ce langage de programmation complexe qu'est le Fortran. *Zork*, l'un des plus anciens des jeux d'aventure, et aussi un des plus connus (notamment pour TRS 80), est né au M.I.T. (Massachussets Institute of Technology), réalisé par quatre étudiants dans le cadre d'une recherche sur l'intelligence artificielle. Il n'était alors pas question de micro-ordinateur, mais d'un terminal (clavier et écran) relié à un très gros ordinateur fonctionnant pour tout un département de recherche.

C'est seulement vers la fin des années 70 que les premiers jeux commercialisés pour micro-ordinateurs virent le jour. Leur ancêtre à tous est le célèbre *Mystery House* (voir *J & S* n° 9). Les auteurs de ce jeu ne se sont pas assoupis depuis lors puisqu'il s'agit de Ken et Roberta Williams, auteurs entre autre du célèbre *Time Zone*, le plus grand jeu d'aventure conçu pour un micro-ordinateur (voir *J & S* n° 17). Autre auteur, aujourd'hui mondialement connu dans l'univers récent de la ludotique, Scott Adams et sa célèbre série *Adventures* qui fait l'objet de notre ludotique.

Assez curieusement, hormis la qualité des jeux proposés par Scott Adams, il faut reconnaître que la fantastique promotion qu'ont connue ces jeux est le résultat du piratage ! Piratage à l'origine d'un énorme succès et bien sûr d'un énorme manque à gagner pour la société de Scott Adams : « Adventure International ». En effet, les aventures de Scott Adams ne sont pas protégées et quiconque possède un micro-ordinateur peut en faire des copies... Bien rares sont, en conséquence, les amateurs de micro-informatique qui n'ont pas dans leur collection de disquettes un jeu signé Scott Adams. Les jeux d'aventure pour micro-ordinateurs se comptent aujourd'hui par centaines et il n'est désormais plus possible de les connaître tous. Nombre d'entre eux ont suivi la mode « Donjon », celle qui conduit dans les souterrains sombres qui rappellent sans trop de difficulté le médiéval fantastique qui a acquis ses lettres de noblesse ludique par l'entremise de *Donjons & Dragons.*

L'avenir des jeux d'aventure ? Nous

l'avions évoqué dans l'un des premiers articles de la rubrique ludotique en espérant qu'un jour que nous voyions lointain, les joueurs pourraient se « promener » dans l'univers proposé, « comme s'ils y étaient ». Tout va vite, très vite dans le monde de la micro-informatique. L'espoir que nous formulions est en train de prendre corps par le couplage du « vidéo-disque » au micro-ordinateur ! Rappelons brièvement qu'aujourd'hui les supports magnétiques d'informations se présentent sous deux formes : la bande et le disque. Sur micro-ordinateur il est possible de conserver ses programmes sur une simple bande de magnétophone standard (type mini-cassette) ou encore sur une disquette. Il en va strictement de même pour les magnétoscopes : l'enregistrement de film se fait sur bande ou sur disque magnétique. C'est cette dernière formule qui porte le nom de vidéo-disque. La disquette pour micro-ordinateur et le disque du vidéo-disque sont très proches. Ces disques accueillent et diffusent sur écran des informations dites « digitalisées », c'est-à-dire transformées en suite de 1 et de 0, comme le veut le code binaire. Le vidéo-disque n'est jamais qu'un lecteur de disquette, mais d'une très haute qualité. Les deux techniques sont cependant si proches qu'il est possible d'associer un vidéo-disque et un micro-ordinateur. Ce qui par contre constitue une différence de taille, c'est la qualité de l'enregistrement sur vidéo-disque, puisque la définition de l'image correspond à celle de la télévision. Autre « détail », le vidéo-disque n'enregistre pas seulement des images fixes mais des films aussi...

Le programme de jeux d'aventure conçu sur micro-ordinateur appelle des séquences d'images. Vous appuyez sur la touche N du clavier pour indiquer au programme que vous désirez voir ce qui se passe vers le nord, et le micro-ordinateur place la tête de lecture du vidéo-disque au début de la séquence correspondant... Comme dans les livres-jeu d'aventure, les jeux sur ordinateurs, il faudra autant de séquences filmées que de choix laissés aux joueurs.

On a l'impression de toucher ici à la dimension ultime du jeu d'aventure : celui où le joueur se promène dans un film, en choisissant lui-même la séquence suivante... sublime ! Mais il faudrait être bien présomptieux d'affirmer, au train où vont les progrès de l'informatique que nous sommes au bout de nos surprises. Il faudra encore quelques années pour que toute cette technique soit disponible à des prix relativement abordables ; mais le phénomène semble d'ores et déjà irréversible. *J & S* suit de près les progrès réalisés en ce domaine ; et l'évolution de ces merveilleuses possibilités, qui bien évidemment, vont toucher des dizaines de domaines différents, parmi lesquels le jeu est en bonne place.

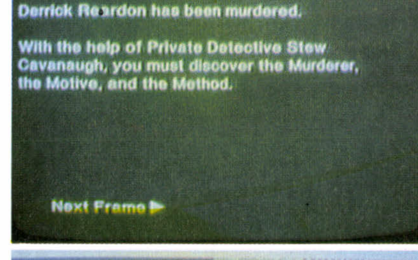
Michel Brassinne.





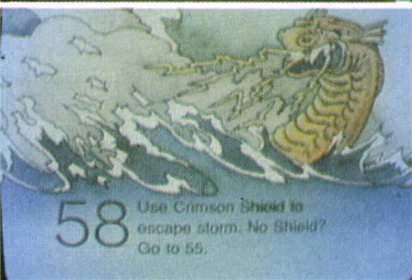
L'AVENIR : LE VIDEO-DISQUE.
Matériel : le micro-ordinateur, le vidéo-disque et l'écran de télé. Le disque-vidéo est le support de plusieurs dizaines de milliers d'images (*).













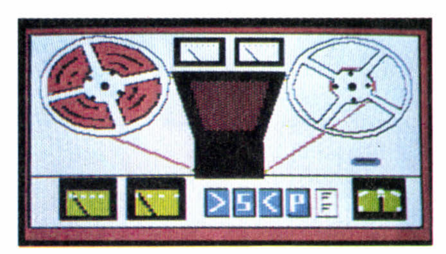
photos spécial Filtre

Image par image ou séquences filmées : à gauche, les images sont présentées une à une. Le joueur progresse comme dans un livre-jeu d'aventure. A droite, dans l'énigme policière de « Mystery disc », les séquences filmées de l'enquête alternent avec des arrêts sur image permettant l'intervention du joueur.

(*) Nous remercions le groupe de recherche sur les applications éducatives de la télématique et du vidéo-disque (I.N.R.P., 27 rue d'Ulm, 75005 Paris).

aventures sur disquettes

Nous ne doutons pas qu'après avoir lu l'article de la page 27, vous ne serez d'ici peu en train de programmer en Basic votre propre super-jeu d'aventure. Mais pour vous mettre dans l'ambiance, vous pouvez commencer par vous attaquer à ceux de Scott Adams.

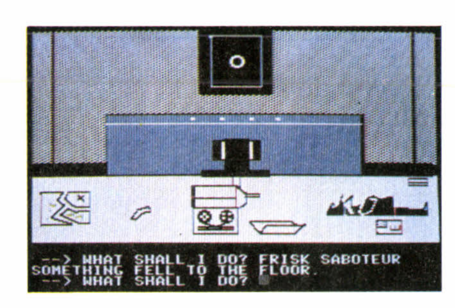


« Bonjour Mr Phelps. Votre mission (si vous décidez de l'accepter), consiste à prévenir de la destruction, par une bombe à retardement, le réacteur nucléaire. Le saboteur a décidé de se suicider au terme de son action. Vous trouverez une enveloppe derrière le magnétophone contenant une clé de sécurité et un plan... »

Vient de commencer, dans la plus pure tradition du feuilleton télé S.A.G.A. n° 3 — Mission impossible. S.A.G.A. est tout bonnement le sigle qui désigne les « Scott Adams'Graphic Adventures ». Une série de disquettes compatibles avec la plupart des micros, et qui depuis quelques mois, n'est plus simplement présentée en mode texte à l'écran, mais avec des images. Ce qui est quand même plus sympathique, bien que le graphisme soit encore loin de ressembler à un Rembrandt. Autre détail, ces jeux sont compatibles avec le « Votrax », une carte électronique que l'on insère dans l'*Apple II* et qui rend le jeu « parlant » (en anglais, of course !). Marque de la qualité de ses jeux et fantastique promotion, Scott Adams peut se vanter d'être le plus « piraté » des auteurs de programmes. C'est pourquoi les premières images de la disquette sont réservées à un véritable discours de l'auteur contre le piratage et la copie de disquette entre amis.

Mais le temps passe, et le moment est venu de se mettre en route pour désamorcer la bombe. Avant toute chose, il convient de savoir de quel matériel on dispose pour jouer. On tape I sur le clavier ; I, pour « Inventory » (inventaire) et un personnage secouant un sac apparaît à l'écran. Rien ! si, quand même, une espèce de bracelet-montre capable d'indiquer la proximité d'une bombe. L'enveloppe soit disant cachée derrière le magnétophone refuse de se montrer malgré toutes les tentatives pour la découvrir en poussant, soulevant, tirant l'appareil.

Autant commencer l'exploration des lieux : après s'être déplacé de quelques pas vers l'ouest, on découvre un long couloir qui se prolonge vers le nord. L'écran annonce qu'il est possible d'emprunter, à partir de ce point toutes les directions y compris monter et descendre. Le problème se complique : nous sommes dans un dédale tri-dimensionnel. Vers l'ouest à nouveau, on découvre un vestiaire. L'ordre d'ouvrir les portes ne donne rien : « tout est sous contrôle électronique ». Vers le nord, en empruntant toutes les voies offertes, on rencontre des portes surmontées de caméras. Chaque fois que l'on tente d'aller vers la porte, la seule réponse fournie est celle d'une voix métallique qui demande de montrer une autorisation... Au même moment, l'écran annonce qu'un bruit sourd vient de se faire entendre, comme si quelqu'un était tombé ou avait laissé tombé quelque chose. Voilà qui est nouveau. En attendant, nous savons qu'il faut une autorisation pour franchir ces portes soigneusement protégées. Autorisation qui doit être cachée dans une autre partie du dédale. Un retour au point de départ, faute de mieux, s'impose. Une petite escapade dans les niveaux supérieurs et inférieurs n'apprend rien de plus. Nous voici dans la pièce d'origine : le magnétophone a disparu ! De mieux en mieux. Encore un détour vers le sud... et cette fois-ci semble la bonne : le saboteur est là, par terre, mort ! Autour de lui plusieurs objets jonchent le sol : le magnétophone, une carte magnétique, une lettre, un plan déchiré, un fil de nylon, une boîte de pilules... vide. De toute évidence il s'est suicidé après avoir mis en place la bombe et il y a peu de chance de le faire parler. La carte magnétique qui lui a servi à s'introduire dans le complexe nucléaire est peut-être l'autorisation qu'il faut présenter aux caméras situées au-dessus des portes interdites. A vérifier ! Mais plus tard...



Sa bombe posée, le saboteur s'est suicidé.

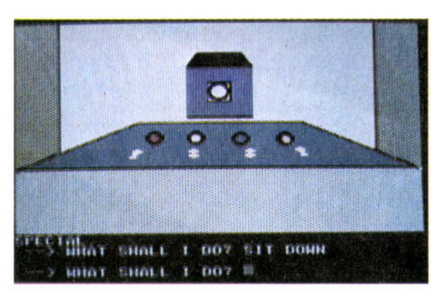


photos Elmar-De Greff.

Sa carte magnétique peut s'avérer utile.

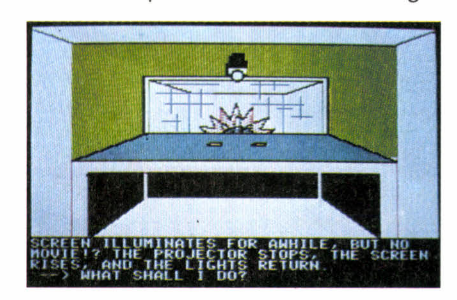
A peu de distance du corps, il y a un fauteuil et un tableau de commande. La tentative de s'asseoir (« sit down » tapé au clavier) est couronnée de succès. Et nous voilà face à une série de boutons sous lesquels figurent des serrures... Il va falloir des clés, c'est sûr ! (Nous sommes bien là au cœur des jeux d'aventure). Les boutons du tableau de commandes sont vraiment tentants « push red »... le bouton rouge ne déclenche rien. Le jaune, en revanche, n'annonce rien de bon. A la suite d'un « clic », on apprend que le système de mise à feu de la bombe est maintenant opérationnel. Au point où l'on en est autant appuyer sur le bleu. Une carte magnétique, portant la photo du héros (vous) tombe à terre. Il n'y a plus une seconde à perdre...

Le jeu ne semble pas disposer d'horloge interne, mais va sans doute compter le nombre de déplacements effectués. Première opération : ramasser tous les objets présents pour ne pas avoir à faire d'inutiles aller-retour. Derrière les portes protégées doit se trouver le cœur du réacteur et sans doute contre lui, tout contre, la bombe. « Montrez votre autorisation » demande la voix métallique associée à la porte surmontée d'une caméra. L'ordre, tapé au clavier, de montrer la carte fonctionne, la porte s'ouvre enfin. Un bureau comportant un bouton vert et un blanc est installé devant une fenêtre à l'épais vitrage qui donne sans doute sur le réacteur. Mais comment franchir cet obstacle ? L'un des boutons donne droit à une clé jaune... Clé jaune... bouton jaune. Il y avait un bouton jaune dans la salle des machines, sur le tableau de bord, dans la pièce où était le saboteur... Est-ce la clé qui coupe le fonctionnement du réacteur ?



Appuyez-vous sur le bouton jaune ?

De toute façon il est trop tard. Il faut intervenir sans tarder. Briser la vitre, semble être le seul moyen d'arriver au plus vite là où se situe le problème. Un seul objet semble être de taille à faire sauter l'épais vitrage : le magnétophone ! L'ordre de briser la vitre est compris par le programme qui demande à son tour « avec quoi ? ». Victoire, un grand espace apparaît à l'écran dans la fenêtre blindée. Le détecteur de bombe vient de passer en alerte rouge.



Le réacteur est proche, la bombe aussi !

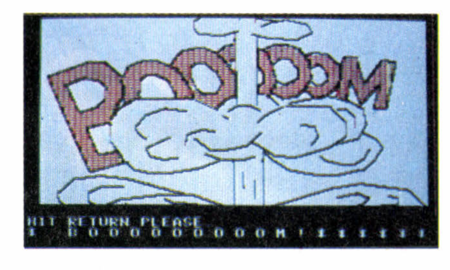
Mauvais signe. L'ordre d'aller vers la fenêtre est suivi de la mise à l'écran d'une nouvelle image : celle du réacteur vu de haut. Il faut maintenant descendre. Le fil de nylon pourrait bien s'avérer utile dans la mesure où l'ordre de « sauter » du haut de la fenêtre ne s'ensuit d'aucun effet positif. Peut-être faudrait-il... BAOOOOOM ! L'écran se couvre d'étincelles, puis d'un champigon atomique à multiples volutes... La mission semble interrompue ! Ce que confirme le programme quelques instants plus tard par le traditionnel « Voulez-vous rejouer ? ».

Il faudra procéder autrement. Lors des explosions suivantes ou du moins dans la période de jeu qui les a précédées, on se rend compte que la conception du jeu est encore plus astucieuse et moins mécanique qu'on pouvait l'imaginer. Ainsi, le bruit sourd d'une personne qui tombe — qui correspond en fait à la mort du saboteur — a lieu à la suite d'un certain nombre de déplacements et ne se produit pas toujours dans la même pièce. Ce qui modifie les données de base du jeu et renouvelle en tous cas le plaisir d'y jouer. Les aventures n° 1 et 2 de Scott Adams fonctionnent selon la même procédure : à chaque fois que la phrase « que dois-je faire ? » apparaît en bas de l'écran, le joueur doit taper deux mots, un verbe et un nom. Chaque jeu comprend environ deux cents mots de vocabulaire, en anglais, mais très simple. Un joueur complètement « coincé » peut taper le mot « help » pour obtenir quelques renseignements suceptibles de mettre fin à son supplice.

S.A.G.A. n° 1 *Adventureland* plonge le joueur dans l'univers fantastique des jeux de rôle, type *D & D*, le deuxième, *Pirate Island*, à la recherche des trésors laissés dans une île par un certain Long John Silver. *Mission impossible* (S.A.G.A. n° 3) est, à notre avis, le meilleur de cette série de trois jeux de Scott Adams, en raison du suspense qu'il sait mettre en œuvre.

L'un des derniers jeux d'aventure graphiques-texte produit par Adventure International — la société de Scott Adams — est un jeu d'aventures policières (*The Curse of the Crowley Manor*). Cette disquette mérite d'autant plus d'être signalée, qu'en plus des qualités qui ont fait connaître les autres jeux de la série, il s'agit cette fois d'un thème très peu souvent abordé : une enquête à la Sherlock Holmes. Les autres jeux qui couvrent ce domaine particulier de l'aventure sont *Mystery House* (voir *J & S* n° 9), qui est le plus ancien des jeux commercialisés sur *Apple*, mais dont le graphisme commence un peu à dater ; *Deadline* (de « Infocom ») — qui passe sur tous les micros — est de loin le meilleur puisqu'il peut comprendre des phrases entières et non plus seulement deux mots (mais présente en contrepartie la difficulté d'une bonne connaissance de l'anglais).

Si les jeux de Scott Adams ne peuvent être rangés parmi les plus étonnants des jeux sur micro-ordinateurs, ils demeurent, par leur classicisme et leur simplicité, les plus accessibles.



Michel Brassinne. 

ludotique/news

• La protection des concepteurs de logiciels et de jeux vidéo sort des balbutiements. L'A.P.P., Agence pour la Protection des Programmes, vient de naître. Cette association loi 1901 présidée par Daniel Duthil se propose de défendre tous les créateurs du point de vue juridique. 55, boulevard de la Villette, 75010 Paris. Tél. : 203.26.87.

• « Idem », 34 bis, rue Sorbier, 75020 Paris, diffuse des produits particulièrement intéressants pour les possesseurs de TRS 80 et notamment *80-Graphic Plus* et *Grafix solution*, qui améliorent les possibilités graphiques du micro TRS 80. Tél. : 358.44.35.

• L'Université Populaire de Paris propose des stages d'initiation à l'informatique sur micro-ordinateur en 14 cours du soir (19-22 h) pour une somme défiant toute concurrence : 770 F. Les cours auront lieu au Centre d'animation Mathis, 75019 Paris. Université Populaire de Paris 48, rue de Ponthieu, 75008 Paris. Tél. : 225.33.42.

• « La Puce », c'est le nom d'une sympathique association de quartier qui met quelques ordinateurs à la disposition de tous dans son local situé 9, rue Condé, 75006 Paris. On y trouve même des jeux électroniques. A l'origine de cette association deux jeunes femmes, Anne Griser et Michèle Weidenfeld, ce qui mérite d'être signalé.

• T.S.R. Hobbies, société éditrice de *Donjons & Dragons* se lance dans la production de disquettes pour micro-ordinateurs, à commencer par *Apple II. Dungeon, Dawn Patrol* et *Theseus and the Minotaur* sont les premiers titres de

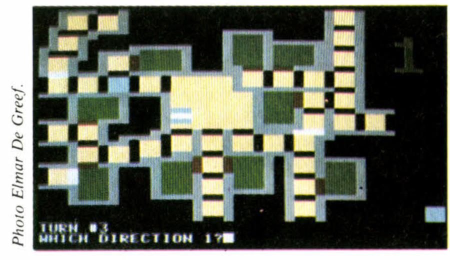


Photo Elmar De Greef.

Un beau « Dungeon » dans lequel se cachent des Dragons pas très brillants.

cette première cuvée assez inégale. *Theseus and the Minotaur* est la seule disquette qui franchit la barre de l'ennui et peut, à juste titre, être considérée comme un bon dédale tri-dimensionnel bourré de pièges de toutes natures. Attendons la suite...

• La société Metamorphic Systems vient de lancer sur le marché américain une carte électronique appelée *Metacard :* elle permet aux possesseurs d'*Apple II* de faire passer sur leur micro tous les programmes conçus pour le *Personal Computer* d'I.B.M.

• Les clubs de micro-informatique de Basse-Normandie sont sur le point de créer leur propre fédération. Se renseigner auprès de Jean Saquet, tél. : (31) 73.10.67.



• *ORIC 1,* tel est le nom du micro-ordinateur qui risque de marquer l'année 83. Le rapport qualité/prix proposé est de très loin le meilleur sur tout le marché de la micro-informatique. Cet ordinateur de fabrication anglaise est un petit format — grosse mémoire : 52 × 280 × 175 mm pour 1,1 kg et selon les versions 16 ou 48 K. Ce dernier chiffre fait dresser l'oreille, quand on sait que la plupart des micros et des jeux les plus élaborés ne fonctionnent pas avec davantage de mémoire.

Il dispose d'un clavier QWERTY, à touches type calculatrice, et peut être immédiatement branché sur n'importe quel poste de télé. Son basic est aussi complet que celui de l'*Apple* ou des autres micros de haut de gamme. Ce qui est important de vérifier quand le prix de vente est modique. De ce côté-là, pas de problèmes !...

Voyons l'affichage-écran, autre domaine important. Il affiche 28 lignes, de 40 caractères et, en haute-résolution, 200 points sur 240, ce qui le situe là aussi aux côtés des micros les meilleurs. Le chargement des programmes se fait par mini-cassette et très bientôt par lecteur de disquettes (3 pouces et 5 pouces). Le synthétiseur de son est identique à celui des jeux de café (c'est-à-dire très bon). De plus, l'*ORIC 1* se lance dans les jeux, et en français. Un cours d'autoformation à l'informatique est donné à l'achat.

La meilleure surprise, après avoir passé toutes ces qualités en revue, est encore le prix : 1 400 F pour la version 16 K et 2 180 F en 48 K. Ce qui défie réellement toute concurrence. La société Ellix le met en démonstration au 7, rue Michel-Chasles, 75012 Paris (métro Gare de Lyon). Tél. : 307.65.58.

• *Micromedia* est un lieu d'information et d'initiation à la micro-informatique et à la télématique conjointement créé par notre confrère la revue *Autrement* et l'« Atelier pour la création ». Le but de Micromedia est de familiariser les personnes et les groupes aux nouvelles technologies de communication et d'élaborer avec eux des applications adaptées à leur besoin (messageries, journaux « affinitaires », réseaux de correspondants). Pour ceux qui ignorent tout de l'informatique, il permet une rapide initiation sur des micros type *Apple, Silex, Micral, Thomson TO 07,* etc. Les animateurs sont également ouverts à toutes les propositions d'animations qui pourraient leur être faites. Micromédia est situé, 10, rue Gay-Lussac 75005 Paris. Tél. : 326.81.35. Atelier pour la création, tél. : 770.12.50.

• La Fédération des Clubs Microtel est encore le meilleur moyen de prendre contact avec la micro-informatique. Pour connaître l'adresse d'un club de micro-informatique, affilié à Microtel, le plus près de chez vous, écrivez 9, rue Huysmans 75006 Paris, ou téléphonez à 16 (1) 544.70.23.

De nouveaux clubs viennent de naître :

— Microtel Club Melun, Maison de Culture et des Loisirs : 39, avenue du Général-de-Gaulle, 77000 Melun. Tél. : 068.53.54.

— Microtel Club Vanves : 110, avenue Victor-Hugo, 92170 Vanves. Tél. : 638.90.70.

— Microtel Club Ademir, Maison des Sciences de l'Homme : 54, boulevard Raspail, 75006 Paris. Tél. : 544.38.49.

— Microtel Club Ademir Montlignon, Ecole Albert-Demouy, 1, rue des Ecoles, 95680 Montlignon. Tél. : 346.47.13.

— Microtel Club Ademir Grenoble-Villeneuve, Maison de Quartier : 95, galerie de l'Arlequin, 38100 Grenoble.

— Microtel Club Ademir Vaulx Lyon, Ecole Jean-Jaurès, Esplanade J. Duclos, 69120 Vaulx-en-Vélin.

— Microtel Adémir Gray, Collège Robert-Delaunay : Chemin Neuf, 70100 Gray. Tél. : (84) 65.09.21.

— Microtel Club Lure. 12, rue Kléber, BP 10, 70200 Lure.

— Microtel Club St-léonard de Noblat, Foyer rural : rue Roger-Sallengro, 87400 St-léonard. Tél. : (55) 56.17.15.

— Microtel Club Ademir Denain, Lycées Mousseron et Jurénil : boulevard du 8 mai, 59200 Denain.

— Microtel Club Adémir Bayeux, Collège Letot : 5, rue de Verdun, 14400 Bayeux. Tél. : (31) 92.24.02.

— Microtel Club Adémir Troarn, Collège Montgomery : 3, rue du Bois, 14670 Troarn.



programmez votre aventure !

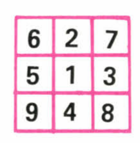
Voici d'abord, pour vous faire la main, le programme d'un petit jeu d'aventure pour votre micro. Et puis, et surtout, les recettes qui vous permettront de créer vos propres jeux !

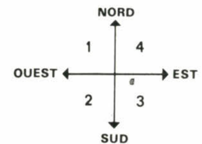
Les jeux d'aventure pour micro-ordinateurs sont tous conçus, ou presque, sur le même modèle. Une fois la technique assimilée, ils n'auront plus de secret pour vous et vous pourrez en créer à l'infini.

Le programme que nous vous proposons ici, servira d'exemple, mais c'est également une aventure de science-fiction. Vous venez d'atterrir sur une planète dans le but d'effectuer quelques relevés météo. Bref, la routine. Votre insassiable curiosité vous conduit hors de l'enceinte de votre camp. Hélas, trois fois hélas, vos avez oublié que c'était le moment du changement de mot de passe... Votre robot est subtilement programmé pour protéger votre camp contre l'intrusion de tout étranger... Vous voilà pris au piège d'une implacable logique censée vous protéger. Il faut pénétrer dans le camp... Et vite, car le climat de la planète est torride !

Voyons maintenant comment un tel jeu peut être conçu sur micro-ordinateur. Première opération : la création du terrain. Une simple grille dont les cases seront arbitrairement numérotées fera l'affaire (figure 1). On considère que ce damier est orienté : le nord vers le haut, l'est à droite, etc. Il faut maintenant décider des directions qu'il est possible d'emprunter à partir de chaque case. De simples flèches permettront de se souvenir des choix effectués (figure 2). Ainsi donc, lorsque l'on

Figure 1 : *création d'un terrain à partir d'une grille arbitrairement numérotée de 1 à 9 ; on orientera cette grille.*





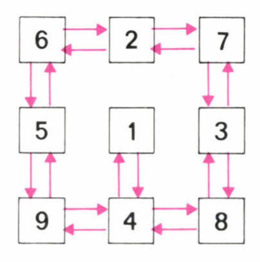


Figure 2 : *à partir de chaque case, on décidera de la (ou des) direction possible à emprunter.*

est dans la case 4, il sera possible d'aller vers le nord, l'est ou l'ouest, mais pas vers le sud. De la case 1, la seule direction possible est le sud. Il est nécessaire d'exprimer ces choix en termes compréhensibles par un programme, dans le langage du micro-ordinateur. C'est-à-dire en terme de « variables » et de valeurs rangées dans ces variables. Rappelons qu'une variable peut être comparée à une boîte portant une étiquette sur laquelle est notée son nom. Par exemple : dans la variable « masses », on peut ranger des valeurs numériques quelconques exprimées en kilogrammes.

La figure 2, telle qu'elle est dessinée recèle deux variables : la variable « direction » qui peut prendre quatre valeurs — N, E, S et O — et la variable « case », de 1 à 9. Pour toute case de la figure 1, il est possible de répondre à la question : « si je suis dans la case x et que je prends la direction y, dans quelle case j'aboutis ? ». Cette phrase correspond à une fonction simple. On peut écrire, par exemple, E (4) = 8, c'est-à-dire, à l'est de la case 4, il y a la case 8. Ou encore : S (6) = 5, qui signifie, au sud de la case 6 il y a la case 5.

Il faut instruire l'ordinateur des valeurs qui sont rangées dans cette variable créée à partir des deux premières. Neuf cases et quatre directions déterminent trente-six valeurs. On choisira d'exprimer l'impossibilité d'aller dans une direction par l'usage de la valeur 0. N (6) = 0 ; E (6) = 2, O (6) = 0, S (6) = 5 sont les quatre données de la case 6. C'est ainsi qu'il faudra procéder, notamment si l'on programme sur *ZX Sinclair*. Ce merveilleux petit micro a ses limites et ne dispose pas de ces puissantes instructions que sont READ et DATA.

Pour ceux dont le Basic en dispose (*Apple, TRS, PET,* etc), la procédure à utiliser est beaucoup plus économique. Il faudra, dans un premier temps, réaliser un tableau à double entrée (figure 3) avec en colonne les quatre directions et en rangée les numéros des cases. On remplira le tableau en répondant 36 fois à la question précédemment posée (à partir de la fig. 2). Par exemple : « où va-t-on au nord de la case 1 ». Nulle part ! Donc : zéro. Où va-t-on au sud de la case 1 ? En case 4. Etc. Ce tableau sera directement utilisable dans le programme. Il suffit de retirer le cadre qui a servi à le remplir et de placer devant chaque rangée de chiffres l'intruction DATA (voir le listing du programme des lignes 800 à 880).

Figure 3 : *tableau de directions des cases.*

cases	N	E	S	O
1	0	0	4	0
2	0	7	0	6
3	7	0	8	0
4	1	8	0	9
5	6	0	9	0
6	0	2	5	0
7	0	0	3	2
8	3	0	0	4
9	5	4	0	0







Ces données (DATA, en anglais) sont des valeurs invariables qui vont être lues grâce à l'instruction READ. Avant cela, il est nécessaire d'associer à chaque case sa description. Elle peut être très détaillée, c'est plus drôle, ou réduite à sa plus simple expression comme le montrent les lignes 710 à 790 de notre programme. Les descriptions sont placées derrière l'instruction DATA, dans l'ordre croissant des numéros de case (ligne 710 : case 1 ; ligne 720 ; case 2, etc. jusqu'à la ligne 790 : case 9). On n'échappera pas au fait de mettre dans la mémoire de l'ordinateur 36 valeurs, comme sur le *ZX*, mais on va ici le faire d'une manière plus rapide et moins gourmande en octets (case-mémoire). Pour cela, on utilise deux « boucles » (lignes 210 et 220 du programme). Voyons très rapidement comment elles fonctionnent.

FOR A = 1 TO 9 signifie en clair : « commence une série de boucles où une variable appelée A prendra, tour après tour et dans l'ordre croissant, toutes les valeurs de 1 à 9 ». Au premier tour A vaut 1, 2 au deuxième tour, etc.

READ N (A), E (A), S (A), O (A) : « va lire les quatre premières données précédées de l'instruction DATA et range-les respectivement dans les variables N (A), E (A), S (A) et O (A) ». Au premier tour A = 1 et donc, A (1) = 0, E (1) = 0, S (1) = 4, O (1) = 0.

NEXT A : fin de boucle ; « remonte à l'instruction FOR et prend la valeur suivante de A ».

La boucle en ligne 210 range les phrases de description des 9 cases dans une variable A$(A) où A varie de 1 à 9. READ et DATA ne servent qu'une fois en début de programme. C'est d'ailleurs la raison pour laquelle on place toujours les DATA en fin de programme. Il n'est pas nécessaire de les relire.

Le jeu va maintenant pouvoir commencer. On laisse tomber la variable A, qui n'a servi qu'à charger les valeurs dans les variables et l'on va appeler les cases R. La case de départ est indiquée en ligne 230 du programme : R = 4. La description correspond à A$(4) soit : « la zone sud ». La ligne 250 du programme porte à l'écran la phrase : « vous êtes dans la zone sud ». Le programme demande ensuite au joueur de choisir la direction qu'il désire (ligne 300). Le programme associe la lettre tapée au clavier à une variable appelée D$. C'est là qu'il faut faire bien attention, car sur les lignes qui suivent repose tout le programme (lignes 320 à 360). Il s'agit d'une succession de tests destinés à savoir si la direction choisie par le joueur est ou non compatible avec les possibilités de déplacement représentées sur la figure 2 et résumées dans le tableau 3. Les 4 tests sont conçus sur le même modèle. Par exemple :

IF D$ = « N » AND N (R) 0
THEN R = N (R) : GOTO 250
Traduisons :

IF D$ = « N » : « si la touche appuyée par le joueur a été N, c'est-à-dire qu'il veut aller vers le nord... »
AND : « et que »...
N (R) > 0 : « la valeur de la case qui est au nord de la case R est non nulle... (le supérieur à 0 prend ici le sens de « différent de zéro »).

On sait qu'au départ on est en case R = 4. Or, N (4), la case qui est au nord de la case 4 est la case 1. Donc, N (4) = 1. En conséquence, il est vrai que N (R) est supérieur à zéro.
THEN : « alors... ».

R = N (R) : « donne à R une nouvelle valeur : celle de N (R) ». N (R) = 1, donc si l'on range N (R) dans R, R = 1. Si R est égal à 1, c'est que le joueur est dans la case 1. Il s'est donc déplacé et à droit au message correspondant à A$ (1) soit : « vous êtes dans le camp ».
Inversement quand N (R) est égal à 0, la condition pour changer de case n'est pas vérifiée. En conséquence, le programme n'exécute pas la partie de la ligne située à la suite de THEN. Le programme essaie tous les tests et aboutit sur la dernière ligne de la suite de tests ; qui indique d'afficher « Impossible ! ».
Il y a 4 lignes de tests pour répondre aux choix offerts par les 4 points cardinaux. Si vous décidez de taper le listing de notre programme, vous verrez qu'il peut fonctionner avec les

seules lignes d'intructions qui sont en rouge. Elles sont le squelette du jeu. Ces lignes reproduisent, au niveau de la programmation, la figure 2. Sur un damier plus grand (20 cases sur 20, par exemple) avec un seul chemin et des impasses, on aurait un labyrinthe.

Le parcours d'un jeu d'aventure est bien celui d'un labyrinthe mais d'un labyrinthe complexe et non d'un simple parcours tortueux. Sa complexité tient au fait que pour franchir certaines cases il faut remplir une ou des conditions. Toutes les conditions imaginables sont les bienvenues, mais la plus fréquente est la possession d'un objet ou de connaissances (style mot de passe).

Donc, pour transformer le simple labyrinthe en jeu d'aventure il est nécessaire, au niveau du programme, de créer des variables qui rendent compte du fait que le joueur remplit ou non les conditions choisies.

On conviendra par exemple de dire que si la variable appelée MP est égale à 1, le joueur connaît le mot de passe que le jeu l'invite à découvrir. Inversement, si MP égale 0, le joueur ne le connaît pas. Par exemple, la ligne 450 de notre programme attend du joueur qu'il tape une suite de lettre correspondant au décodage d'une phrase qu'il a vu peu de temps avant dans le jeu. Dans INPUT « DECODAGE : » ; MP$, la suite de lettres (ou « chaîne de caractères ») que va taper le joueur va être rangée dans une variable appelée MP$ (le signe $ que l'on prononce « dollar » ou « doll » signifie toujours qu'il s'agit de lettres et non de chiffres). La bonne réponse a été antérieurement rangée dans la variable C$.

Le test de la ligne 460 regarde si MP$ est égale à C$, c'est-à-dire si le joueur a ou non donné la bonne réponse. Le plus important se situe immédiatement après. L'instruction 460 dit : « si le joueur a donné la bonne réponse, alors met la valeur 1 dans la variable MP. » Or, nous avons vu précédemment que si MP = 1, c'est que le joueur connaît effectivement le mot de passe. La ligne 400 du programme, d'une manière identique, teste si le chiffre que tape le joueur correspond bien à celui que la machine a en mémoire. Si c'est le cas, on considère que CB = 1. La ligne 470 conjugue la réussite aux deux questions posées par le programme : IF MP = 1 AND CB = 1 THEN PRINT « PARFAIT ! VOUS POUVEZ ENTRER ». Le fait que MP et CB soient tous deux égaux à 1 est la condition indispensable pour que le robot laisse le joueur entrer dans le camp.

Vous en savez désormais assez pour programmer tous les jeux d'aventure nés de votre imagination. Nous verrons dans un prochain numéro comment dialoguer avec le programme à l'aide d'un verbe et d'un nom, comme dans les jeux d'aventure les plus classiques. En attendant, il vous reste à découvrir comment rentrer dans le camp en résolvant les problèmes rencontrés. Bon courage !

Michel Brassinne.

```
10  REM  ****** MOT CODE ******
20  FOR T = 1 TO 10
30 Z =  INT ( RND (1) * 25) + 66
40 C$(T) =  CHR$ (Z)
50 D$ = D$ + C$(T)
60  IF LF < > 0 THEN LF = 0: GOTO
     280
70  IF GT < > 0 THEN GT = 0: PRINT
     "LE MESSAGE VIENT DE CHANGER
     ...": GOTO 300
80  NEXT T
90 A$ = "MF!NPU!EF!QBTTF!FTU!" +
     D$
100  REM   ****** SUITE LOG *****

110  HOME
120 M =  INT ( RND (1) * 5) + 1
130 N =  INT (M / 2):O =  INT (N /
     2) + 1
140  FOR I = 1 TO 5
150 X(I) = (I ^ 2) * M + (N * I) +
     O
160  IF LD < > 0 THEN LD = 0: PRINT
     "LE NUMERO DE CODE VIENT DE
     CHANGER": GOTO 300
170  NEXT I
180  IF CC = 1 THEN SF = 0: GOTO
     300
190  REM  ****** DEBUT PRGM ****
200  INPUT "VOTRE PRENOM ? ";N$
210  FOR A = 1 TO 9: READ A$(A): NEXT
     A
220  FOR A = 1 TO 9: READ N(A),E(
     A),S(A),O(A): NEXT A
230 R = 4
240  REM  ***** BLOC 1 *******
250  PRINT "VOUS ETES DANS "A$(R)
       ..
260  IF R = 7 THEN 510
270  IF R = 6 AND SF < > 0 AND W
      = 0 THEN  GOTO 580
280  IF R = 6 AND SF = 0 THEN  PRINT
     "IL Y A DES TRACES DE ROBOT
     AU SOL..."
290  REM     **** BLOC 2 ****
300  INPUT "DIRECTION >";D$
310  IF R = 4 AND D$ = "N" THEN  GOTO
     380
320  IF D$ = "N" AND N(R) > 0 THEN
     R = N(R): GOTO 250
330  IF D$ = "E" AND E(R) > 0 THEN
     R = E(R): GOTO 250
340  IF D$ = "S" AND S(R) > 0 THEN
     R = S(R): GOTO 250
350  IF D$ = "O" AND O(R) > 0 THEN
     R = O(R): GOTO 250
360  PRINT "IMPOSSIBLE !": PRINT
     : GOTO 240


370  REM     **** BLOC 3 ****
380  PRINT "HALTE ! DONNEZ MOI LE
      NUMERO DE CODE !": PRINT
390  INPUT "NO DE CODE :  ";NC
400  IF NC = C THEN CB = 1: PRINT
     "C'EST BON !": GOTO 440
410 LD = LD + 1
420  IF LD = 3 THEN 120
430  GOTO 390
440  PRINT "...DONNEZ-MOI LA PHRA
     SE DECODEE...": PRINT
450  INPUT "DECODAGE :";MP$
460  IF MP$ = C$ THEN MP = 1
470  IF MP = 1 AND CB = 1 THEN  PRINT
     "PARFAIT, VOUS POUVEZ ENTRER
      "N$: END
480  PRINT "CE N'EST PAS CELA  ":
      GOTO 300
490  INPUT "MOT DE PASSE :"MP$
500  GOTO 390
510  HOME :W = 0: PRINT "BONJOUR
     ! JE SUIS UN ROBLUD. JE PEUX
      VOUS AIDER..."
520  FOR I = 1 TO 4: PRINT X(I)"
       ";: NEXT I: PRINT "...?": PRINT
     : PRINT
530  INPUT "INDIQUEZ LA SUITE LOG
     IQUE :";C
540 SF = SF + 1
550  IF SF = > 5 THEN CC = 1: GOTO
     100
560  IF C = X(5) THEN  PRINT "BRA
     VO ! RETENEZ BIEN CE CHIFFRE
     , "N$: GOTO 300
570  PRINT "NON ! ": GOTO 530
580  PRINT "BONSOIR ! JE SUIS ROB
     CRYPT. VOICI LE MESSAGE QUE
     VOUS DEVEZ DECODER :  ": PRINT
     : PRINT

585 B$ = ""
590 L =  LEN (A$)
600  FOR A = 1 TO L
610 L$ =  MID$ (A$,A,1)
620 CO =  ASC (L$):CO = CO - 1
630 B$ = B$ +  CHR$ (CO)
640  NEXT A: PRINT A$
650  PRINT "DONNEZ VOTRE TRANSCRI
     PTION  : ": PRINT
660  INPUT C$
670  IF B$ = C$ THEN  PRINT "EXCE
     LLENT !":W = 1: GOTO 250
680  PRINT "CE N'EST PAS CELA "N$
     ;"...":C$ = "":GT = GT + 1: IF
     GT = 3 THEN 20

690  GOTO 300
700  REM     **** BLOC 4 ****
710  DATA  "LE CAMP"
720  DATA  "LA ZONE NORD"
730  DATA  "LA ZONE EST"
740  DATA  "LA ZONE SUD"
750  DATA  "LA ZONE OUEST"
760  DATA  "LA ZONE N-O"
770  DATA  "LA ZONE N-E"
780  DATA  "LA ZONE S-E"
790  DATA   "LA ZONE S-O"
800  DATA  0,0,4,0
810  DATA  0,7,0,6
820  DATA  7,0,8,0
830  DATA  1,8,0,9
840  DATA  6,0,9,0
850  DATA  0,2,5,0
860  DATA  0,0,3,2
870  DATA  3,0,0,4
880  DATA  5,4,0,0
```

dans l'antre de jands

Que l'avenir du jeu d'aventure passe par le micro-ordinateur, cela fait peu de doute. Mais une simple calculatrice programmable peut d'ores et déjà vous en donner les frissons. Nous espérons vous en convaincre avec ce petit jeu.

Cinquante pas de programme suffisent à créer l'univers d'une véritable aventure qui conduira pas à pas votre personnage vers le lieu où habite un terrifiant sorcier pour lui dérober son magot.

matériel :

- une calculatrice (TI 57, 58, 58 C, 59 ou HP 33 E, 33 C, 10 C, 34 C, 11 C, 15 C, 67) ;
- un pion en carton, de la taille d'une case, par personnage ;
- un terrain de jeu (figure 1) ou celui que vous créerez ;
- la table des événements.

Tous les aventuriers (de un à n joueurs) se sont donné rendez-vous dans le village d'Abra (coordonnées 0-0). C'est aujourd'hui le grand départ avec, peut-être, au terme d'une bien périlleuse aventure, la fortune. Celle du sorcier Jands que chaque aventurier croit pouvoir localiser et attraper. Il se cache dans un manoir situé quelque part dans l'une des 400 cases du plan. Le manoir change de place à chaque partie d'ailleurs ! Sur le plan, chaque case est repérée d'abord en x, horizontalement, puis en y, verticalement. Par exemple, Cada est en 9-3.

Chaque aventurier part avec 12 points de survie (notés P.S.) qui représentent sa force, son matériel, ses vivres, etc. Ces P.S. s'épuisent selon la nature du terrain traversé, et les mauvaises rencontres. Pour gagner la partie, il faudra pénétrer dans le repaire du sorcier, c'est-à-dire entrer dans la case du manoir. Etes-vous prêt pour l'aventure ? ... Allons-y !

Chaque tour de jeu consiste à introduire dans la calculatrice les coordonnées x et y de la case que l'on désire observer. En fonction des résultats obtenus, l'aventurier décidera d'y entrer ou non. A chaque tour il est possible d'observer n'importe quelle case voisine de celle où se trouve le pion qui vous représente (donc, le plus souvent huit possibilités).

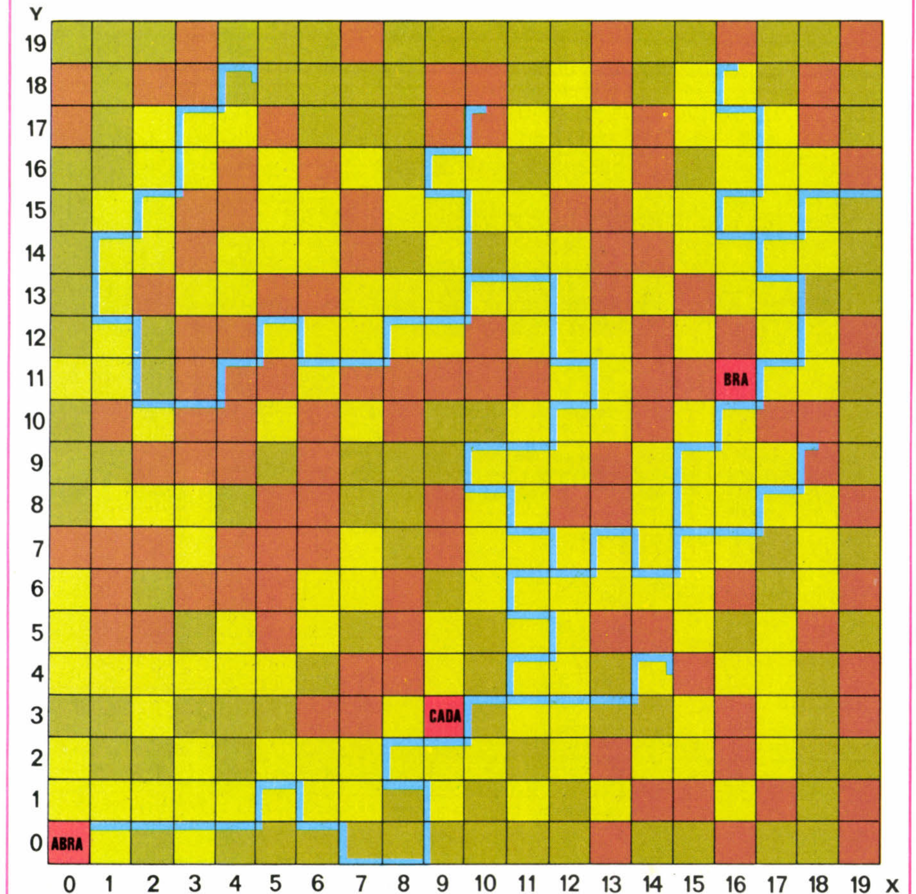
En réponse, la calculatrice affiche successivement deux valeurs. D'abord, la piste du sorcier : 1, 2, 3 ou 4 ; ce chiffre indique le quart de plan (ou quadrant) dans lequel se trouve le repaire du magicien, vu de la case testée. La figure 2, désigne ces quatre portions de plan. Exemple : si la calculatrice répond 4, c'est que la case visée est située dans le quadrant Nord-Est (bornes incluses). Puis des événements : un code comprenant un ou deux chiffres avant la virgule et trois chiffres après. Par exemple : 4,314 ou 0,667, etc. Ce code indique les événements se rapportant à la case observée. Avant de passer à la lecture du code, voyons les déplacements de l'aventurier.

Chaque fois que le pion entre dans une case, il consomme des P.S.

Figure 2

NORD
1 4
OUEST EST
2 3
SUD

Figure 1



selon la nature du terrain abordé : un P.S. pour entrer dans une case de plaine (vert clair) ; 2 P.S. en forêt (vert sombre) ; 3 P.S. en montagne (marron) et 1 P.S. pour chaque franchissement de rivière (bleu). La première fois que l'on entre dans un village donné (carré rouge), on gagne 10 P.S. (les fois suivantes, 1 P.S.). Cette procédure est valable quels que soient les événements. Cette consommation représente la fatigue du voyage.
Le nombre avant la virgule peut indiquer deux choses :

• compris en 1 et 6, il représente un bonus en P.S. qui s'ajoutera au total de l'aventurier s'il entre dans la case observée ;
• compris entre 7 et ... n, il représente l'apparition d'une des monstrueuses créatures animées par le sorcier. Pour entrer dans la case, il faudra alors dépenser un nombre de P.S. équivalent à celui qui est affiché. Cette procédure symbolise le combat et demeure valable quelle que soit la couleur de la case et le reste du code.

Pour les trois chiffres après la virgule, deux cas se présentent : ils existent ou non sur la table des événements. S'ils ne sont pas répertoriés, il n'y a pas d'autre événement que celui que peut indiquer le chiffre avant la virgule. S'ils sont répertoriés, il suffit de lire l'événement décrit en regard du nombre. Par exemple :
« .400 : vous pouvez entrer. Alors vous découvrez une flèche. Vous pouvez rejouer. Si vous êtes déjà dans cette case, vous découvrez une torche. Vous pouvez rejouer les mêmes coordonnées.»

Vous remarquerez que l'entrée dans certaines cases est conditionnée à la possession de certains objets. Le fait de rejouer les mêmes coordonnées est une possibilité offerte à l'aventurier, mais nullement une obligation. Précisons que le bonus en P.S. (chiffre avant la virgule) n'est acquis que lorsqu'on pénètre pour la première fois dans la case et non lorsque l'on rejoue les mêmes coordonnées. Si en rejouant les mêmes coordonnées, un chiffre supérieur à 6 apparaît, l'aventurier est « surpris » et doit, pour survivre, dépenser le nombre de P.S. requis.

000	✋ (R). ⚓ une force s'y oppose (R)	475	» ◎ un oiseau. ⚓ – 4 P.S.
010	» ◎ (⁄. ⚓ + 4 P.S.	478	» ◎ †. ⚓ ◎ ❍
021	» ♦ ❍, !, †	485	» ♦ ⊕, ©
061	» ♦ ●	500	» (R). ⚓ ◎ ✪, ©
064	» ◎ ● (R). ⚓ ◎ © (R)	536	» ♦ †, ❍, !, ⊕
071	» ♦ ✪ © ○	593	» (R). ⚓ ◎ ©
092	» ♦ †, ●	596	» + 3 P.S. ⚓ – 3 P.S. (R)
121	» ♦ ○, ◎ un oiseau	600	» ◎ un oiseau (R). ⚓ ♦ ❍ ♦ ! ◎ ✪
179	» ◎ ⊕ (R). ⚓ + 4 P.S.	607	» ♦ †, ⊕. ⚓ (R)
182	» ◎ ⁄ (R). ⚓ ◎ un oiseau	650	» ◎ une grotte (R)
192	» ♦ ✪, ⊕ (R)	657	» ◎ (, ⁄, ✪. ⚓ + 3 P.S.
200	» ◎ ❍ (R). ⚓ ♦ ❍ ♦ ! ◎ †	667	» ◎ un sac d'or. ⚓ (R)
236	» ◎ ! ⁄. ⚓ – 3 P.S. (R)	707	» ◎ ⊕. ⚓ ♦ © ◎ + 5 P.S.
243	» ◎ un sac d'or (R). ⚓ + 5 P.S.	718	» ◎ © (R). ⚓ + 2 P.S.
250	» ◎ un coffre ! pour l'ouvrir : (R)	728	» ♦ ●, ✪
300	» ◎ (⁄ (R). ⚓ ◎ un oiseau	750	» ◎ (, ⁄. ⚓ ◎ ©
303	» votre arc se brise (R). ⚓ (R)	768	» ♦ ! (R). ⚓ ♦ ○ : (R)
314	» ♦ ⊕, † (R)	771	» ♦ ©
333	» ◎ ⊕, † (R). ⚓ + 3 P.S.	778	» ♦ ✪. ⚓ ◎ ✪
354	» ◎ ! (R). ⚓ + 3 P.S.	800	» ◎ ⊕, ●. ⚓ (R)
357	» ◎ un oiseau (R). ⚓ – 4 P.S.	828	» ♦ ●, ⊕, ✪
364	» ♦ ❍, ! (R)	886	» (R). ⚓ ♦ ○ : – 3 P.S.
400	» ◎ ⁄ (R). ⚓ ◎ ❍ (R)	900	» ♦ ✪, ○
414	» ♦ ⊕, ◎ un oiseau	943	» ◎ ⁄, un oiseau. ⚓ + 4 P.S.
435	» ♦ ⊕, ✪, ◎ un oiseau	950	» ♦ †, ©, ⊕

Table des événements (en fonction des trois chiffres après la virgule).

ACTIONS :

✋ impossible d'entrer
» vous pouvez entrer...
» ♦ entrez si vous avez au moins...
♦ si vous avez...
⚓ si vous êtes déjà dans cette case
◎ alors vous découvrez
(R) vous pouvez rejouer les mêmes coordonnées
P.S. points de survie

OBJETS :

⊕ fiole de soin
✪ anneau magique
© clef
† épée
! feu
❍ torche
● bouteille de « troll » pleine
○ bouteille vide
(arc ⁄ flèche

Vous pouvez chasser si vous avez au moins un arc et une flèche et si un oiseau apparaît... Vous perdez la flèche mais gagnez 3 P.S.
Vous pouvez boire une bouteille...
L'ermite-ferrailleur : si vous tombez à 0 P.S., vous ne pouvez plus vous déplacer. Vous pouvez chasser en observant les cases environnantes (si vous avez les moyens bien sûr : arc et flèche), mais si ça ne marche pas, il ne vous reste plus qu'à appeler l'ermite-ferrailleur qui vit dans la forêt : il vous rachète les objets que vous acceptez de lui vendre, en appliquant le tarif suivant :

• clef, anneau magique, épée, torche, fiole : 2 P.S. ;
• un sac d'or : 5 P.S. ;
• une bouteille de troll pleine : 10 P.S. ; la même vide : 1 P.S. (la consigne). La consommation d'une fiole de soin ramassée en cours de route accorde 2 P.S. (rayez la fiole de vos objets). Si vous videz la bouteille de troll : 0 P.S. ; mais cela est parfois nécessaire pour passer car les monstres en raffolent, c'est bien connu.

Enfin si la calculatrice clignote ou affiche « error » vous avez trouvé le repaire du sorcier et acquis ses pouvoirs !

Voici résumée la règle du jeu. Il suffit de suivre l'organigramme en répondant par oui ou par non aux questions posées et de se reporter au chiffre indiqué.

1 Introduisez les coordonnées de la case à observer.
2 Notez la direction du sorcier (1, 2, 3 ou 4). Attendre le code.
3 La partie décimale du code est-elle différente de .000 ? Oui **5**. Non **4**.
4 Impossible d'aller dans cette case pour l'instant. Reprendre **1**.
5 L'entrée dans la case est-elle soumise à la possession de certains objets ? Oui **6**. Non **7**.
6 Avez-vous les objets demandés ? Oui **7**. Non **4**.



7 La partie entière du code est-elle supérieure à 6 ? Oui **8**. Non **9**.

8 Un monstre ! Avez-vous autant de P.S. que la partie entière du code ? Oui **9**. Non **4**.

9 Désirez-vous entrer dans cette case ? Oui **10**. Non **1**.

10 Entrez dans la case :
— dépenser autant de P.S. que la nature du terrain abordé le demande ;
— dépenser autant de P.S que la partie entière du code, si elle est supérieure à 6 ;
— récupérer autant de P.S. que la partie entière du code si elle est inférieure à 7 ;
— prendre les objets qui se trouvent dans la case (les noter).

11 Est-ce qu'il y a un (R) dans la ligne de symbole que vous avez lue ? Oui **12**. Non **1**.

12 Voulez-vous rejouer les coordonnées de la case où vous vous trouvez ? Oui **13**. Non **1**.

13 Rejouez. Est-ce que la partie entière du code est supérieure à 6 ? Oui **14**. Non **16**.

14 Monstre ! Avez-vous autant de P.S. que la partie entière du code ? Oui **16**. Non **15**.

15 Vous êtes mort ! (la partie est finie).

16 — vous ne consommez pas de P.S en déplacement ;
— vous ne gagnez pas les P.S. correspondant à la partie entière du code ;
— vous pouvez prendre les objets qui se trouvent dans la case ;
— vous pouvez rejouer si (R) est présent. Oui **13**. Non **17**.

17 Allez en **1** s'il vous reste des P.S. sinon vendez vos objets ; si vous n'avez ni P.S., ni objets vous êtes mort (la partie est finie).

PROGRAMME POUR TI 57

00	81	R/S	16	33 3	RCL 3	32	32 1	STO 1
01	65	—	17	45	÷	33	61 1	SBR 1
02	33 2	RCL 2	18	09	9	34	32 2	STO 2
03	85	=	19	00	0	35	15	CLR
04	22	x ⇌ t	20	75	+	36	71	RST
05	65	—	21	02	2	37	86 1	2nd Lbl 1
06	33 1	RCL 1	22	85	=	38	33 0	RCL 0
07	85	=	23	49	2nd Int	39	—29	INV 2nd cos
08	22	x ⇌ t	24	36	2nd Pause	40	—49	INV 2nd Int
09	—27	INV 2nd P → R	25	61 1	SBR 1	41	32 0	STO 0
10	32 3	STO 3	26	45	÷	42	55	×
11	22	x ⇌ t	27	33 4	RCL 4	43	02	2
12	32 4	STO 4	28	85	=	44	00	0
13	19	2nd C.t	29	71	RST	45	85	=
14	66	2nd x = t	30	86 0	2nd Lbl 0	46	49	2nd Int
15	25	1/x	31	61 1	SBR 1	47	—61	INV SBR

Mode opératoire pour TI 57...

1. appuyer sur LRN, et introduire le programme pas à pas ;
2. appuyer sur 2nd Deg pour passer en mode « degré » ;
3. appuyer sur 2nd Fix 3, pour avoir 3 chiffres décimaux ;
4. taper une valeur décimale .xyz suivi de STO 0 (ex: .65676 STO 0 ;
5. faire SBR 0 (ne pas regarder l'affichage) ;
6. un tour de jeu consiste à taper successivement x x ⇌ t y R/S, x et y sont les coordonnées de la case observée ;
7. la calculatrice affiche successivement le quadrant où se trouve la case-objectif puis un code. En cas de victoire la calculatrice affiche 999999 99 clignotant ;
8. pour commencer une nouvelle partie, reprendre au point 6.

... et les TI 58, 58 C et 59

reprendre le programme de la 57, avec les modifications suivantes :
— l'instruction 2 nd C.t devient 2 nd CP ;
— les SBR 1 deviennent des SBR B ;
— Lbl 0 devient LBL A et Lbl 1 devient LBL B ;
— début de la partie : taper A au lieu de SBR 0 ;
— 0 clignotant en cas de victoire.

PROGRAMME POUR HP 33 E, 33 C, 10 C

01	24	2	RCL 2	15		9	9	29	23	2	STO 2
02		41	—	16		0	0	30		34	CLx
03		21	x ⇌ y	17		71	÷	31	13	00	GTO 00
04	24	1	RCL 1	18	15	32	g INT	32	24	0	RCL 0
05		41	—	19	15	71	g x = 0	33	15	8	g COS-1
06	15	4	g → P	20		4	4	34	15	33	g FRAC
07	15	71	g x = 0	21	14	74	f PAUSE	35	23	0	STO 0
08	15	3	g 1/x	22	12	32	GSB 32	36		2	2
09	23	3	STO 3	23	24	3	RCL 3	37		0	0
10		21	x ⇌ y	24		71	÷	38		61	×
11		1	1	25	13	00	GTO 00	39	15	32	g INT
12		8	8	26	12	32	GSB 32	40	15	12	g RTN
13		0	0	27	23	1	STO 1				
14		51	+	28	12	32	GSB 32				

Mode opératoire pour HP 33 E, 33 C, 10 C...

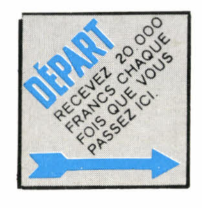
1. mettre le curseur en position PRGM ; taper pas à pas les instructions, puis pousser le curseur en position RUN ;
2. taper g DEG (mode degré) et f FIX 3, pour avoir 3 décimales ;
3. taper un nombre décimal .xyz suivi de STO 0 (ex : .67836 STO 0) ;
4. lancer le programme en tapant GSB 26 (initialisation) ;
5. un tour de jeu consiste à taper x ENTER y R/S, x et y sont les coordonnées de la case que l'on désire observer ;
6. pour toute nouvelle partie, reprendre au point 5.

... et les 34 C, 11 C, 15 C et 67

reprendre le programme de la 33 E, avec les modifications :
— le tout premier pas doit être un label : h LBL A ;
— f Pause devient h PSE ;
— les GSB 32 deviennent des GSB 0 ;
— les GTO 00 deviennent des h RTN ;
— aux pas suivants les GTO 00 doivent être des labels : h LBL B ;
— lancer le programme en appuyant sur B ;
— la séquence de jeu est x ENTER y A ;
— « error 0 » signifie victoire.



Qui n'a jamais joué au Monopoly ? Immuable, ce vénérable quinquagénaire garde tout son charme de jeu « familial ». Mais, si vous convoitez le titre de champion du monde, il vaudrait mieux vous pencher sérieusement sur les taux de rentabilité...



C'est en 1930, à Germantown en Pennsylvanie, qu'un certain Charles Darrow, représentant en appareils de chauffage au chômage, dans un coin de sa cuisine, met une dernière touche au nouveau jeu qu'il vient d'inventer : le *Monopoly*. Il a invité des amis pour le tester. Soudain, c'est la fête (nous sommes en pleine crise économique ne l'oublions pas)... Voici que ce jeu permet aux joueurs de vendre, négocier, acheter terrains et hôtels, tomber en faillite... bref manipuler l'argent de la haute finance ! Les amis sont enthousiasmés ; le bouche à oreille marche à merveille. Et Darrow transforme son garage en mini-usine et porte sa fabrication à... six exemplaires par jour !

En 1934, il propose son jeu à la Parker Brothers, grande société américaine de jeux et jouets. Les spécialistes le testent, et, lui retournent le *Monopoly :* jeu trop long, règles trop complexes, but à atteindre imprécis... soit au total cinquante-deux erreurs fondamentales ! Darrow s'entête, il continue à imprimer le jeu à ses frais ; et le place lui-même dans des grands magasins. C'est le succès : au moment de Noël, le jeu se vend comme des petits pains...
Parker Brothers dresse l'oreille, reconvoque Darrow et jette les bases d'un accord de paiement de l'invention sous forme de royalties. Darrow accepte. Parker modifie, avec son accord, quelques points du mécanisme et ajoute à la règle une variante qui abrège les parties. Depuis ce jour de 1935, où la Parker acquiert les droits du *Monopoly,* les règles du jeu n'ont pas bougé d'un poil.
Et de table en table, le jeu a passé les frontières, traversé les continents. Actuellement le *Monopoly* est joué en dix-neuf langues. C'est en 1936 que le *Monopoly* est arrivé en France, distribué déjà par la société Miro. Et depuis lors, quelque neuf millions d'exemplaires ont été vendus en France ! Le plateau de jeu a juste subi une petite toilette : cases impôts supplémentaires, devenues cases de luxe ; cases chemins de fer rénovées, création de la S.N.C.F. oblige !



La gare du Nord, avant la naissance de la SNCF.

Il existe quatre versions de jeu : **standard, luxe (pour neuf joueurs),** de voyage et électronique. Encore que cette dernière soit plus exactement un accessoire électronique au jeu standard. C'est le *Playmaster Monopoly* présenté cette année au Salon du Jouet. L'un de ses avantages est d'accélérer le jeu ; dès les premiers tours, il propose aux enchères les titres non vendus ; les joueurs peuvent ainsi les collecter plus vite.... Il simule également le lancement des dés, et ajoute par ailleurs une note musicale (sirène d'un car de police si vous tombez en prison !) Et enfin, nouveauté dans la règle, il accorde des prêts aux joueurs... Mais le *Playmaster* peut exiger à n'importe quel moment le remboursement.. malheur alors, à celui qui se trouve à court de liquidités ! On peut juste dire, que sans apporter un bouleversement spectaculaire au *Monopoly,* le *Playmaster* donne un nouveau tonus au jeu.

Un jeu aussi universellement pratiqué méritait ses compétitions internationales. Désormais tous les trois ans, se déroule le championnat du monde ; cette année la quatrième édition se déroulera en octobre à Disneyland. Lors des précédents championnats, dix-sept pays étaient représentés. Et un Français avait atteint le stade de la finale (voir *J & S* n° 3). Pourquoi pas un titre de champion du monde cette année ? C'est le prochain champion en titre qui ira à Disneyland défendre nos couleurs. Si l'aventure vous tente, la première étape vers le podium passe donc par les sélections régionales qui se dérouleront à partir d'avril dans six villes de province. Le titre de champion de France sera décerné lors de la finale, le 12 juin prochain à Paris.

Si après avoir lu les précieux conseils de Michel Brassinne, vous vous sentez prêt à affronter le championnat, n'hésitez pas, inscrivez-vous auprès de la société Miro Meccano, à Hélène Rabilloud, championnat de France de Monopoly, 118/130, av. Jean-Jaurès, 75019 Paris. Elle vous enverra d'une part les règles appliquées lors du championnat, et d'autre part une convocation men-

doc. Roger Viollet

tionnant les lieux et dates de votre sélection régionale.

Dernier tuyau : si pour le championnat de France, il ne risque pas d'y avoir de problème majeur, pour le championnat du monde, n'oubliez pas que c'est en anglais que se dérouleront les parties... alors pour ne pas vous disperser inutilement en traduction, potassez dès à présent votre anglais !

M.R.



Le Playmaster... le Monopoly lui-même subit la loi des microprocesseurs.



Le plateau de jeu le plus répandu dans le monde : depuis cinquante ans, il n'a connu que d'infimes modifications.

C'est mon deuxième double aux dés, j'ai le droit de rejouer annonce celui qui, une nouvelle fois relance les dés. Double six ! s'écrie le joueur, et je vais aux Champs-Elysées, poursuit-il rayonnant. Non ! rétorque un de ses adversaires, tu vas en prison !... La discussion qui s'ensuit est des plus houleuses, on l'imagine. Quant à la règle, il y a belle lurette qu'elle a disparu de la boîte de jeu.

« Si un joueur tire trois doubles d'affilée, il doit immédiatement placer son pion sur la case marquée Prison »... La règle officielle du *Monopoly* est formelle ! Mais voilà... personne ne la connaît vraiment.

Les trois règles fondamentales pour « vraiment » jouer au *Monopoly* sont les suivantes :

- étudier très attentivement la règle officielle du jeu, celle qui se trouve dans la boîte de jeu ou à défaut l'excellent petit livre de la collection Solarama *Le Monopoly - règles, techniques, conseils,* par Maxime Brady ;
- discuter les variantes du jeu avec vos adversaires avant de commencer à jouer ;
- apprendre à « investir » astucieusement pour attteindre le meilleur taux de rentabilité de chaque terrain.

Connaissance approfondie de la règle du jeu : peu de joueurs savent que celui qui tient le rôle du banquier fait également office de commissaire-priseur. Quand un joueur vient de pousser son pion et que, quelle qu'en soit la raison, il dit ne pas vouloir acheter le terrain où il se trouve, celui-ci peut être acquis par ses adversaires (ou par lui-même) à la suite d'enchères au plus offrant. Le banquier fixe lui-même la mise à prix du terrain et chaque joueur désirant se rendre acquéreur du terrain en question n'a plus qu'à annoncer combien il en donne. Celui des joueurs qui offre le plus devient propriétaire du terrain. Il peut s'agir du joueur qui avait refusé d'acheter au moment où il y avait posé le premier son pion et qui, revenant sur sa décision, se porte acquéreur, remporte les enchères et devient finalement propriétaire.

Autre point que les joueurs ne respectent pas toujours : le nombre des hôtels et les maisons. Arrivé en fin de partie, le plateau du jeu est couvert de capsules et de petites boîtes d'allumettes qui représentent des constructions. C'est interdit ! Ce n'est pas par hasard, s'il n'y a pas suffisamment de maisons et hôtels pour couvrir tous les terrains : cette procédure simule la crise de la construction quand tout le monde veut construire au même moment ! Cette règle incite les joueurs à être les premiers à construire avec le risque financier que cela comporte.

Dès que l'un des joueurs possède tous les terrains d'une même couleur — qu'il a un « monopole » — il peut commencer à construire. Il faut alors appliquer la règle de l'uniformité de construction. Il n'est pas possible de placer deux maisons que l'on vient d'acheter sur un seul des trois terrains. L'obligation de construire uniformément sur les deux ou trois terrains d'une couleur donnée (comme lors d'un programme de construction) est simple à suivre : il ne doit jamais y avoir d'un terrain à l'autre une différence de nombre de maisons supérieure à 1. Par exemple, on peut disposer sur trois terrains 4, 4 et 3 maisons ; ou 1, 1 et 0 ; ou encore 3, 2, 2 ; mais jamais 4, 3 et 2 ou 2, 1, 0 maisons.

Il est évidemment tentant de construire vite un hôtel sur le terrain où il est susceptible de rapporter le plus, quitte à laisser « tomber » les autres terrains du monopole... mais la règle s'y oppose. Tentant aussi le fait d'hypothéquer des terrains déjà bâtis pour régler ses dettes ! Hélas, les joueurs ne peuvent hypothéquer que des terrains nus. S'ils veulent subvenir à leurs besoins ils devront vendre leurs constructions, la moitié du prix d'achat.

Le moment auquel il est possible d'acheter (ou de vendre) des hôtels ou des maisons, s'il prête moins souvent à confusion n'est cependant pas toujours clairement compris : vous pouvez acheter ou vendre pendant votre tour ou entre les tours des autres joueurs. Précisons que votre tour commence dès que le joueur précédent vous passe les dés et il prend fin quand toutes les conséquences résultant de votre jet de dés ont été réglées. Entre la fin du tour

d'un joueur et la passassion des dés, on est bien sûr entre deux tours. Vous pouvez acheter ou vendre donc durant le laps de temps qui sépare les tours de jeu de vos adversaires, en annonçant par exemple : « j'achète trois hôtels ! ».
Dernière précision à propos d'une règle parfois contestée, mais pourtant bien réelle ; si votre pion a abouti sur une case appartenant à l'un de vos adversaires et qu'il ne s'en est pas rendu compte, vous ne lui devez rien dès que vous faites à nouveau rouler les dés.

Variantes ou pas variantes : il existe une multitude de variantes plus ou moins intéressantes. C'est pourquoi avant de commencer à jouer, il faut bien être en accord avec les autres joueurs.
La version « rapide » du *Monopoly* est particulièrement appréciée des habitués : le banquier prend le paquet de titres de propriété, les bat comme des cartes à jouer et fait une donne initiale de deux cartes par joueur. L'achat d'un hôtel intervient à la suite de l'acquisition de trois maisons au lieu de quatre et le jeu prend fin, dès qu'un joueur fait faillite (ou parfois au terme de la deuxième faillite). Les concurrents restant évaluent alors leurs biens et, comme on peut s'y attendre, celui qui possède le plus gagne.

Une autre procédure permet des parties rapides : le *Monopoly* « à la pendule » s'impose de plus en plus souvent. Le jeu prend fin au terme d'un laps de temps fixé d'un commun accord en début de partie : une demi-heure, trois-quarts d'heure ou une heure. Parvenus au terme du temps imparti, les joueurs comptent leurs liquidités et leurs biens mobiliers. Là encore le plus riche gagne.
A l'inverse, il existe des variantes complexes du *Monopoly* « classique ». Par exemple plusieurs joueurs peuvent se rendre acquéreur d'un même titre de propriété. Ils deviennent copropriétaires, avec tout ce qui s'ensuit au niveau des loyers quand un adversaire met le pied sur le terrain géré en commun...
Il est évident que l'insertion de nouvelles règles nécessite de la part des joueurs un travail de réflexion sur toutes les conséquences qu'elles entraînent.

Astuces du mécanisme du jeu : premier aspect, la probabilité d'aboutir sur telle ou telle case n'est pas seulement déterminée par le jet de dés. Il ne faut pas oublier que les cartes « Chance » et « Caisse de Communauté » conduisent elles aussi les pions vers certaines cases. Le mathématicien Irvin R. Hentzel a calculé les chances d'aboutir sur les différentes cases que comporte le jeu. Les terrains les plus fréquentés sont, par ordre décroissant : l'avenue Henri-Martin, la case-départ, la gare du Nord, le Parc gratuit, le boulevard Saint-Michel, la place Pigalle, la gare Montparnasse, l'avenue Mozart, la Compagnie de distribution des eaux. Autant de terrains qui se situent dans les deuxième et troisième parties du parcours. Il vaut mieux commencer à construire sur ces terrains.

Le deuxième aspect essentiel pour devenir un fort joueur de *Monopoly* est la compréhension du rapport revenu/investissement. La plupart des joueurs n'ont de cesse de construire le plus possible sur les terrains qu'ils possèdent et s'ils le peuvent de les couvrir d'hôtels. C'est là un mauvais calcul ou plutôt une absence de calcul. Le revenu d'un terrain c'est le loyer que paie chacun de vos adversaires lorsque leurs pions s'arrêtent sur la case que vous possédez. Le revenu dépend de la couleur du terrain et du nombre de constructions réalisées sur celui-ci. Avant que les terrains rapportent vraiment, le joueur est contraint de faire des dépenses : il faut d'abord qu'il achète le terrain, puisqu'il achète des maisons, voire des hôtels. La rentabilité, c'est le rapport revenu/investissement. Chacun conviendra qu'à investissement égal, il faut viser le profit maximal. Or c'est précisément le problème de fond du *Monopoly :* à investissement égal dans des groupes de couleurs (deux ou trois terrains de même couleur), les profits réalisés peuvent varier du simple au double, si ce n'est davantage.

Prenons l'exemple du groupe bleu clair et celui bleu foncé. Dès qu'un joueur a fait l'acquisition du groupe bleu clair (Vaugirard, Courcelles et République), il peut commencer à construire. S'il construit trois hôtels — un par terrain — il dépensera au total 107 000 F. Si l'un de ses adversaires aboutit sur un des terrains bleus clairs, le propriétaire recevra, selon les terrains, 55 000 ou 60 000 F. Le rapport revenu/investissement atteint en moyenne 53 % ! Si ce même joueur avait investi une somme comparable sur les fameux terrains bleus foncés (rue de la paix et Champs-Elysées), il aurait été bien loin d'en tirer un profit égal : pour l'achat des deux terrains et de deux maisons, la dépense atteint 115 000 F ; un adversaire sur une de ces cases doit lui verser 20 000 F ; ce qui est un revenu faible, si on le compare à celui du groupe bleu clair, le taux de rentabilité n'atteint que 16,3 % au lieu de 53 %. A investissement approximativement égal, avoisinant 110 000 F, le taux de rentabilité du groupe bleu clair est plus de trois fois supérieur à celui du groupe bleu foncé.

Attention ! Cela ne signifie pas qu'il est préférable d'être propriétaire du groupe bleu clair que du bleu foncé d'une manière générale. Car, en fait, tout va dépendre de l'argent dont dispose le joueur à un moment donné. Voyons cela plus précisément. Les problèmes rencontrés par les joueurs ne se posent souvent pas en termes d'investissement global mais d'investissement dans la construction : les hasards des dés et d'éventuelles négociations conduisent fréquemment le joueur à devenir propriétaire de deux monopoles. Dès que c'est chose faite, le joueur peut se mettre à construire, comme le lui permet la règle. Mais où ?

Pour la plupart des joueurs, il semble que la question ne se pose pas : ils construisent dès qu'ils ont les fonds nécessaires, sur les terrains des deux monopoles à la fois. L'expérience montre que la meilleure attitude à adopter est au contraire de concentrer ses capacités de construire sur un seul des deux monopoles (dans un premier temps, bien sûr) pour l'amener — le plus vite possible — à son meilleur taux de rentabilité. C'est-à-dire au moment où le rapport revenu du terrain bâti/investissement immobilier est le plus satisfaisant. Ce qui, dans plus d'un tiers des cas, ne correspond pas au maximum de la construction.

Seulement voilà, le fait de construire « au mieux» sur les deux ou trois terrains que compte un groupe de couleur dépend de la quantité d'argent liquide dont dispose le joueur, au moment où il peut se mettre à construire.

L'exemple du groupe bleu clair et du groupe bleu foncé prend ici tout son sens. Imaginons que le joueur possède ces deux groupes de couleurs, sans immeuble. Hormis une somme d'argent qu'il est nécessaire de garder pour parer à toute éventualité (taxes, loyers à payer sur des terrains adverses, etc.) il est non seulement inutile, mais nuisible de conserver des liquidités : il faut faire « travailler » l'argent (et non le laisser dormir) pour qu'il rapporte, donc il faut construire. La question de savoir où est aisément résolue : si le joueur ne dispose que de 75 000 F, il peut immédiatemment construire trois hôtels sur les terrains du groupe bleu clair et atteindre immédiatement le meilleur taux de rentabilité lié au groupe, à savoir 53 %. Avec la même somme, il ne pourra se payer que trois maisons au total sur les terrains du groupe bleu foncé, soit l'obtention d'un taux de rentabilité de 35,5 %. Ce qui est inférieur à l'autre option. Pour porter le groupe bleu foncé à son meilleur taux de rentabilité il lui faudrait investir 100 000 F dans la construction ; somme dont il ne dispose pas. Si la chance lui permet d'acquérir cette somme, il n'a plus à hésiter, et doit investir dans le groupe bleu foncé qui atteint la meilleure rentabilité, avec 64,1 %.

Outre la rapidité de la construction sur un monopole en fonction des liquidités dont on dispose, il est important de se pencher avec le plus grand soin sur la quantité d'immeubles à construire : il ne faut pas trop construire ! Au-delà d'un certain seuil, particulier à chaque terrain, l'investissement immobilier peut « geler » inutilement des liquidités.

Le tableau des profits en fonction de la construction sur chaque groupe de couleur montre clairement que, contrairement à la pratique courant du jeu, il ne faut pas construire au maximum, mais viser le profit maximum, c'est-à-dire le moment où l'on obtient les revenus les plus substantiels pour un investissement minimum. On voit, par exemple, qu'il n'est pas nécessaire de construire des hôtels sur le groupe bleu foncé (Champs-Elysées, rue de la Paix) car le meilleur taux de rentabilité est atteint avec cinq ou six maisons pour les deux terrains qui composent le groupe. Au-delà, les revenus, même s'ils sont élevés, ne parviennent plus à amortir l'énorme investissement consenti pour la constructiin. Il en va de même pour le groupe vert pour lequel le profit est maximùm pour trois maisons par terrain.

Pour le groupe des rouges (Matignon, Malesherbes Henri-Martin) le taux de profit ne croît plus guère au-delà de trois maisons par terrain. Mais il augmente quand même ! Le joueur doit-il ou non continuer de construire alors que le profit n'augmente plus beaucoup. Cela dépend de ses liquidités, de la quantité de billets dont il dispose. S'il a suffisamment d'argent pour parer à toute éventualité, il a tout intérêt à voir croître son profit, même faiblement, et donc à construire davantage. En revanche, s'il a peu d'argent liquide, il doit au contraire éviter un risque qui n'en vaut pas la chandelle et pourrait le conduire tout droit à la faillite.

TAUX DE RENTABILITE (3 TERRAINS)

Couleurs / Groupes ▶ / constructions ▼	Vaugirard Courcelles République	Villette Neuilly Paradis	Mozart St Michel Pigalle	Matignon Malesherbes Henri Martin	St Honoré Bourse Lafayette	Breteuil Foch Capucines
nu	4,2 %	5	5,2	5,5	5,6	5,8
1, 2 ou 3 maisons	7,9	7	8,5	8,3	9	9
4, 5 ou 6 maisons	15	15	17,8	16,9	20	19,3
7, 8 ou 9 maisons	36,4	35	38,8	35,3	38	34,3
10, 11, 12 maisons	45,3	39,6	43,6	36	38	34,1
1, 2 ou 3 hôtels	53	41,2	46,9	36,4	38,3	33,6

(2 TERRAINS)

Couleurs / Groupes ▶ / constructions ▼	Belleville Lecourbe	Champs-E. Rue de la Paix
nu	5	11,3
1, 2 maisons	6,8	16,3
3 ou 4 maisons	14	35,5
5 ou 6 maisons	32,2	64,1
7 ou 8 maisons	46,2	63,8
1 ou 2 hôtels	56,5	63,6

Tableau des taux de rentabilité moyens, en fonction des terrains et de la construction. *En rosé, les meilleurs taux de rentabilité ; en grisé, les taux de rentabilité proches de l'optimum.*
Il ne convient de construire le plus possible que dans la moitié des cas, sauf si l'on est déjà très riche ! (D'après Monopoly, *de Maxime Brady, Solorama).*

Les premiers groupes : violet (Lecourbe - Belleville), bleu-clair, lilas (Villette, Neuilly, Paradis) et orange (Mozart, St Michel, Pigalle) ont des taux de rentabilité qui croissent régulièrement et fortement avec la construction. Plus on y bâtit, plus le profit s'accroît. En suivant le tableau des profits en fonction de la construction, vous êtes sûr d'investir au meilleur taux de rentabilité et donc de gagner plus souvent que vos adversaires, en moyenne.

Nantis de ces informations, il ne vous reste plus qu'à convier vos amis à une « sympathique » partie de *Monopoly*... et à les conduire à la faillite, comme le veut la règle.

M.B. ●



Vous y trouverez : l'actualité et les tendances de l'informatique individuelle • les bancs d'essais des principaux matériels • des panoramas et des t
comparatifs • des articles d'initiation • des programmes • des conseils • des idées • des astuces.

BULLETIN D'ABONNEMENT A RETOURNER AUJOURD'HUI MÊME

à L'ORDINATEUR INDIVIDUEL service abonnement, 39 rue de la Grange-aux-Belles, 75484 Paris Cedex 10

Nom ______________________ Prénom ______________________

Adresse ____

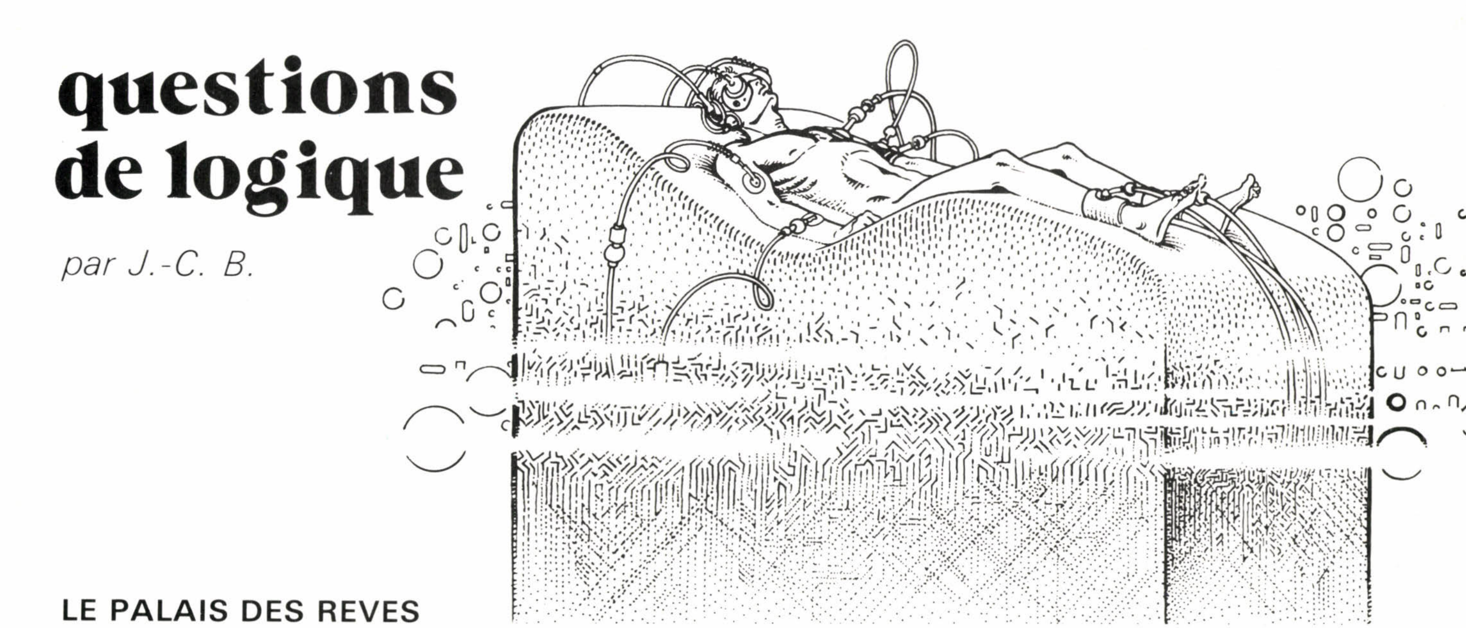
Pays ______________ Code postal ______________ Ville ______________

Veuillez m'abonner pour un an **(11 numéros)** à L'ORDINATEUR INDIVIDUEL.

Ci-joint mon règlement de 180 FF (Étranger : 270 FF ; Belgique : 1460 FB ; Suisse : 72 FS ; Canada : 40 $ C ; Étudiant en France avec justificatif : 140 FF)

questions de logique

par J.-C. B.



LE PALAIS DES REVES

L'exploration d'un Univers de Rêves ne manque pas de charme. Mais saurez-vous déjouer les pièges de toute nature, défiant les lois de la logique, qui vous sont tendus, et sortir indemne de ce Palais ?

Le Quartier des Plaisirs, avec ses enseignes criardes, ses sollicitations incessantes. Vous déambulez parmi une faune hétéroclite. Voici le Palais des Rêves. Là, aucun portier, aucune lumière n'attire le badaud. Une porte discrète. Machinalement, votre main s'approche du heurtoir et donne trois coups secs contre la porte. Une lucarne s'entrouvre. Une hôtesse d'une beauté surprenante vous accueille et vous conduit dans une salle de rêve. Elle vous demande ce que vous désirez. Vous choisissez le Grand Jeu. L'hôtesse vous met en garde contre les risques du Grand Jeu, vous fait signer une décharge et vous soulage de deux mille crédits.

Bientôt, vous êtes allongé sur une couche confortable, le corps bardé d'électrodes reliées au rêvo-sondeur. Une soudaine torpeur vous envahit. Le voyage commence...

1 L'ÉPÉE, LE SCEPTRE ET LA COURONNE

Vos pas vous ont amené à franchir une arche de pierre. A peine l'aviez-vous franchie qu'elle s'effondre derrière vous. Un vague souvenir vous assaille. Souvenir que vous êtes en train de rêver, mais que s'il vous arrive de mourir ou d'être blessé dans votre rêve, il en résultera des dommages psychiques irréversibles pour votre corps endormi. Devant vous, un seul passage : un porche sans porte. A vos pieds, une épée, un sceptre et une couronne. Pour franchir le porche, vous devez prendre un ou deux de ces trois attributs royaux. L'un de ces attributs pris seul ou non, vous renverra à la Terre de vos ancêtres. Le second de ces attributs, pris seul ou avec le troisième vous permettra de franchir le porche. Pris seul, le troisième attribut ne vous permettra pas de franchir le porche, mais n'aura aucun effet néfaste sur vous. Au-dessus du porche, trois inscriptions, toutes vraies :

1. s'il faut prendre le sceptre, il ne faut pas prendre l'épée ;
2. s'il faut prendre l'épée, il faut prendre également le sceptre ou la couronne ;
3. s'il faut prendre le sceptre mais pas la couronne, il faut prendre l'épée.

A première vue, ce problème comporte plusieurs solutions, il faut pourtant se décider. Que choisissez-vous ? (1)

---

(1) Dans le cas où ce problème et les suivants comporteraient plusieurs solutions, vous partirez du principe que ces problèmes ont été bâtis par des logiciens et que leurs différentes solutions sont équiprobables, c'est-à-dire qu'elles ont autant de chance l'une que l'autre d'être la bonne.

2 LES JOYEUX LUTINS ET LE LABYRINTHE

Sitôt le porche franchi, cinq joyeux Lutins s'approchent de vous et vous amènent à l'entrée d'un labyrinthe. Ils se présentent à vous : Aguicheur, Bonnard, Chatouilleux, Doudingue et Etourdi. Chacun d'eux, est, ou sincère, ou fourbe. Il faut que vous choisissiez un Lutin sincère qui vous guidera dans le labyrinthe et vous permettra d'éviter ses pièges multiples. On sait que :

1. si Etourdi est fourbe, Aguicheur est sincère ;
2. si Doudingue est fourbe, Bonnard est sincère ;
3. si Chatouilleux est fourbe, Etourdi l'est aussi ;
4. si Aguicheur est sincère, Bonnard l'est aussi ;
5. si Chatouilleux est sincère, Doudingue ne l'est pas.

Quel Lutin choisissez-vous pour vous accompagner ?



questions de logique

3 LES PIÈCES MALÉFIQUES

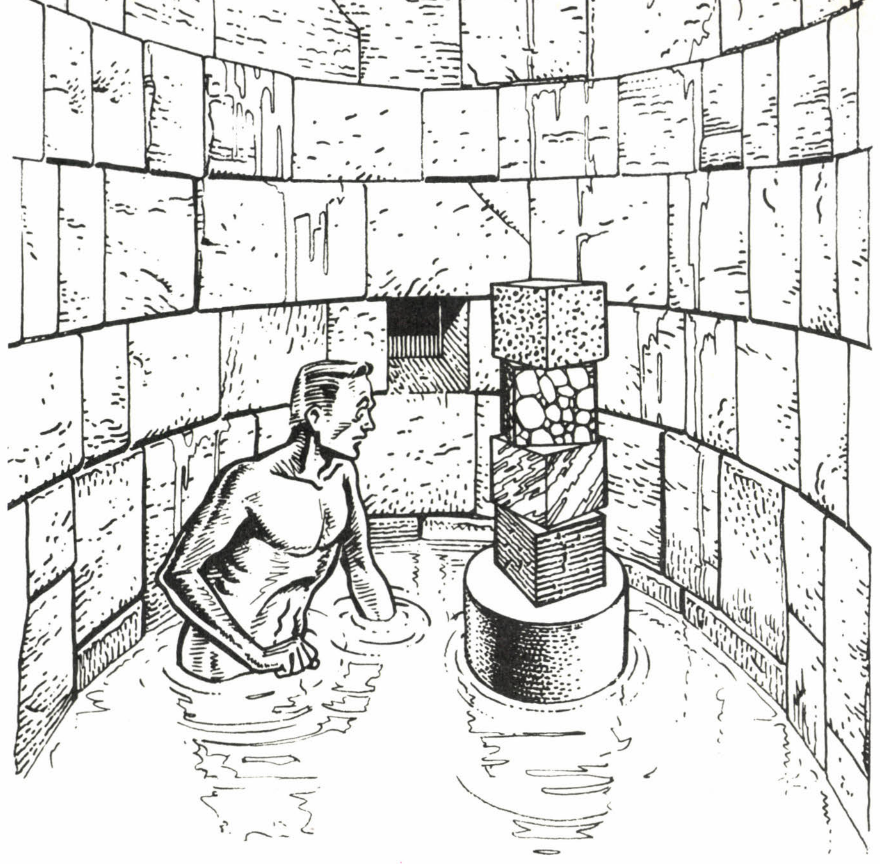
A la sortie du labyrinthe, votre compagnon a disparu. Devant vous, assis en arc de cercle, quatre personnages : un magicien, une magicienne, un sorcier, une sorcière. Chaque personnage a devant lui un sac rempli d'une ou plusieurs pièces maléfiques. Les pièces sont en cuivre, en bronze, en laiton ou en étain. Vous devez choisir le sac comportant le moins de pièces maléfiques. On sait que :

1. il n'y a pas deux sacs aux contenus identiques ;
2. dans aucun sac, il n'y a deux pièces de même métal ;
3. chaque sac contient, une, deux ou quatre pièces ;
4. le sorcier et le magicien ont chacun une pièce qu'aucun des trois autres ne possède ;
5. tous les sacs sans pièces en laiton comportent une pièce de bronze ;
6. tous les sacs sans pièces en étain n'ont pas non plus de pièce en bronze.

Quel sac prenez-vous ? (2)

---

(2) Dans ce problème et les suivants, vous n'aurez dorénavant droit qu'à un seul choix.



4 LES PIERRES ÉLÉMENTALES

Cette fois, vous êtes au fond d'un puits. Un socle porte quatre pierres cubiques enpilées l'une au-dessus de l'autre. Dans la paroi du puits, un évidement où n'importe laquelle des quatre pierres peut s'encastrer. Vous devez choisir l'une des quatre pierres et la mettre dans cet évidement pour pouvoir sortir du puits. On sait que :

1. il s'agit des quatre pierres élémentales : les pierres du feu, de l'eau, de la terre et de l'air ;
2. les quatre pierres sont en deutane, en strondol, en chimiol et en magnène ;
3. vous devez choisir la pierre de l'air ;
4. la pierre en strondol est celle du feu ;
5. la pierre en deutane est plus haute que celle en chimiol ;
6. la pierre en deutane est celle de la terre ou de l'eau ;
7. la pierre la plus basse n'est, ni en chimiol, ni en magnène ;
8. la pierre en magnène n'est pas celle de l'air.

Quelle pierre choisissez-vous ?

Paradoxes logiques : la vérité en physique

La légende veut que Newton ait conçu sa théorie de la gravitation universelle en recevant une pomme sur la tête. Ce choc aurait amené Newton à tenir le raisonnement suivant :
1. Si deux corps s'attirent proportionnellement à leurs masses et en raison inverse du carré de leur distance, alors les planètes décrivent des ellipses dont le soleil est un des foyers.
2. Or les planètes décrivent des ellipses dont le soleil est un des foyers.
3. Donc deux corps s'attirent proportionnellement à leurs masses et en raison inverse du carré de leur distance.

Et vous, que pensez-vous d'un tel raisonnement ?

solution page 101

5 LES LITIGRONS

A peine aviez-vous encastré la pierre dans son logement que vous vous retrouvez dans une grande pièce, merveilleusement décorée. Une seule porte, encadrée de deux majestueux litigrons assis de part et d'autre de la porte. La porte, que vous devez franchir, comporte deux poignées. Quatre inscriptions qui sont, ou vraies, ou fausses, doivent

par J.-C. B.

vous permettre de choisir la poignée ouvrant la porte :
1. si vous ne choisissez pas la poignée de droite, les litigrons vous dévoreront ;
2. de deux choses l'une : ou la précédente affirmation est fausse ; ou exactement deux affirmations sont fausses.
3. de deux choses l'une : ou la précédente affirmation est fausse ; ou exactement une affirmation est fausse.
4. si vous ne choisissez pas la poignée de gauche, les litigrons vous dévoreront.
Sous le regard affamé des litigrons, quelle poignée tournez-vous ?



6 LES BOITES PARFUMÉES

A peine avez-vous touché la poignée de la porte qu'un vertige vous saisit... Hébété, vous vous retrouvez allongé sur un sofa, au milieu d'une grande salle d'allure médiévale, où des troubadours grimaçants, des acrobates hideux et des gnomes inquiétants font leurs tours. En face de vous, une table où cinq boîtes sont alignées. Une voix rauque murmure à votre oreille qu'il s'agit de la dernière épreuve. Ces cinq boîtes renferment :

• chacune une perle, qui peut être de trois natures différentes ;
• un parfum, qui vous libèrera du Grand Jeu si vous choisissez la bonne boîte et respirez son parfum ;
• un revêtement intérieur, qui peut être de trois couleurs différentes.

On sait que :

1. les deux boîtes au parfum salvateur ont des perles de natures différentes ;

2. l'intérieur de la seconde boîte est rouge ;

3. une perle nacrée est dans une boîte dont l'intérieur n'est pas vert ;

4. les troisième et cinquième boîtes ont des perles identiques, mais des parfums différents ;
5. la troisième boîte, dont l'intérieur est vert, renferme un parfum neutre ;
6. deux boîtes renfermant le même parfum ont des intérieurs de même couleur ;
7. une boîte à l'intérieur vert renferme un parfum qui n'est pas neutre ;
8. les première et troisième boîtes ont des couleurs intérieures identiques, mais des perles différentes ;
9. deux boîtes à l'intérieur jaune renferment, l'une une perle noire, l'autre une perle argentée.

L'examen des quatrième et cinquième propositions vous conduirait à prendre la cinquième boîte. Effectuez-vous ce choix sans plus réfléchir ?

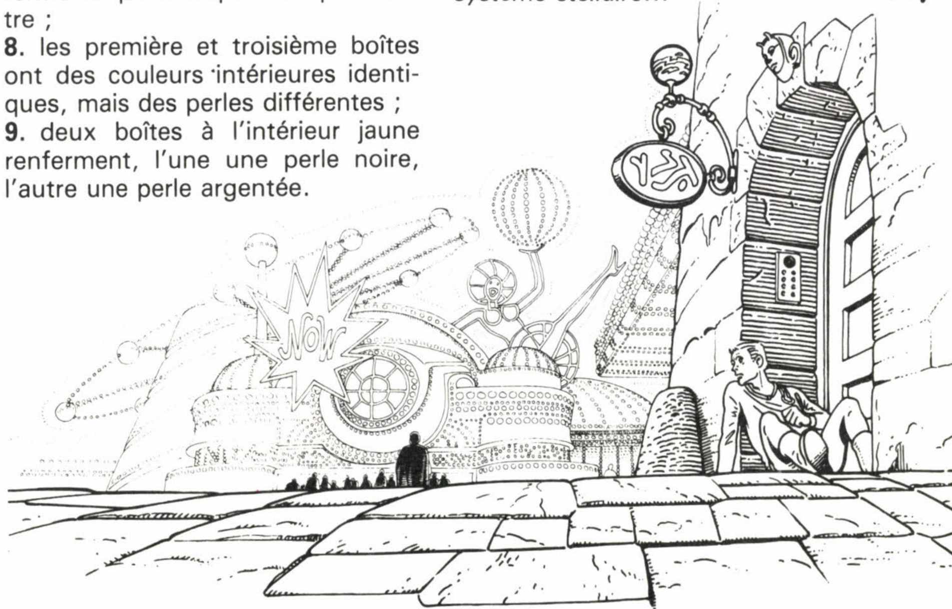
7 FRISSON RÉTROSPECTIF

Sans savoir comment, vous vous retrouvez assis sous un porche de la rue principale du Quartier des Plaisirs. L'aube se lève. Les souvenirs de votre « voyage » vous assaillent. A chaque fois, vous aviez une bonne chance d'y perdre la vie. A l'inverse, quelle chance aviez-vous, au départ du Grand Jeu, de sortir indemne des six épreuves successives.
Qu'en concluez-vous sur le Grand Jeu ? Y retournerez-vous ?

solutions pages 100 et 101

QUESTIONS DE LOGIQUE

Et maintenant, quittons le Palais des Rêves pour retrouver, avec J.-C. B. et Claude Lacroix, l'équipage terrien d'un astronef extra-terrestre qui aborde, pour la première fois dans l'histoire de l'Humanité, un autre système stellaire...





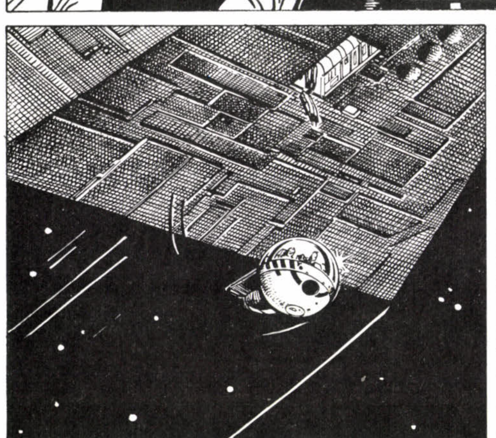


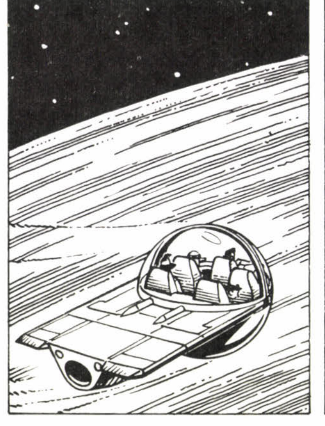


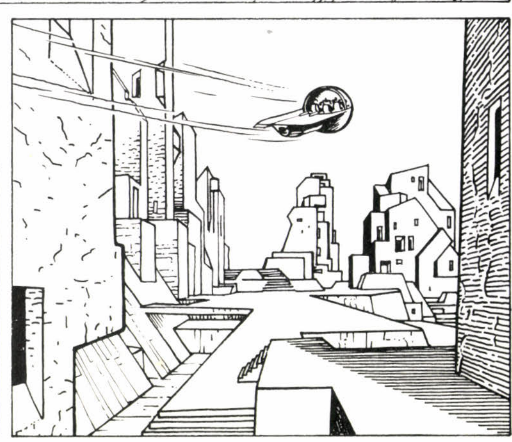




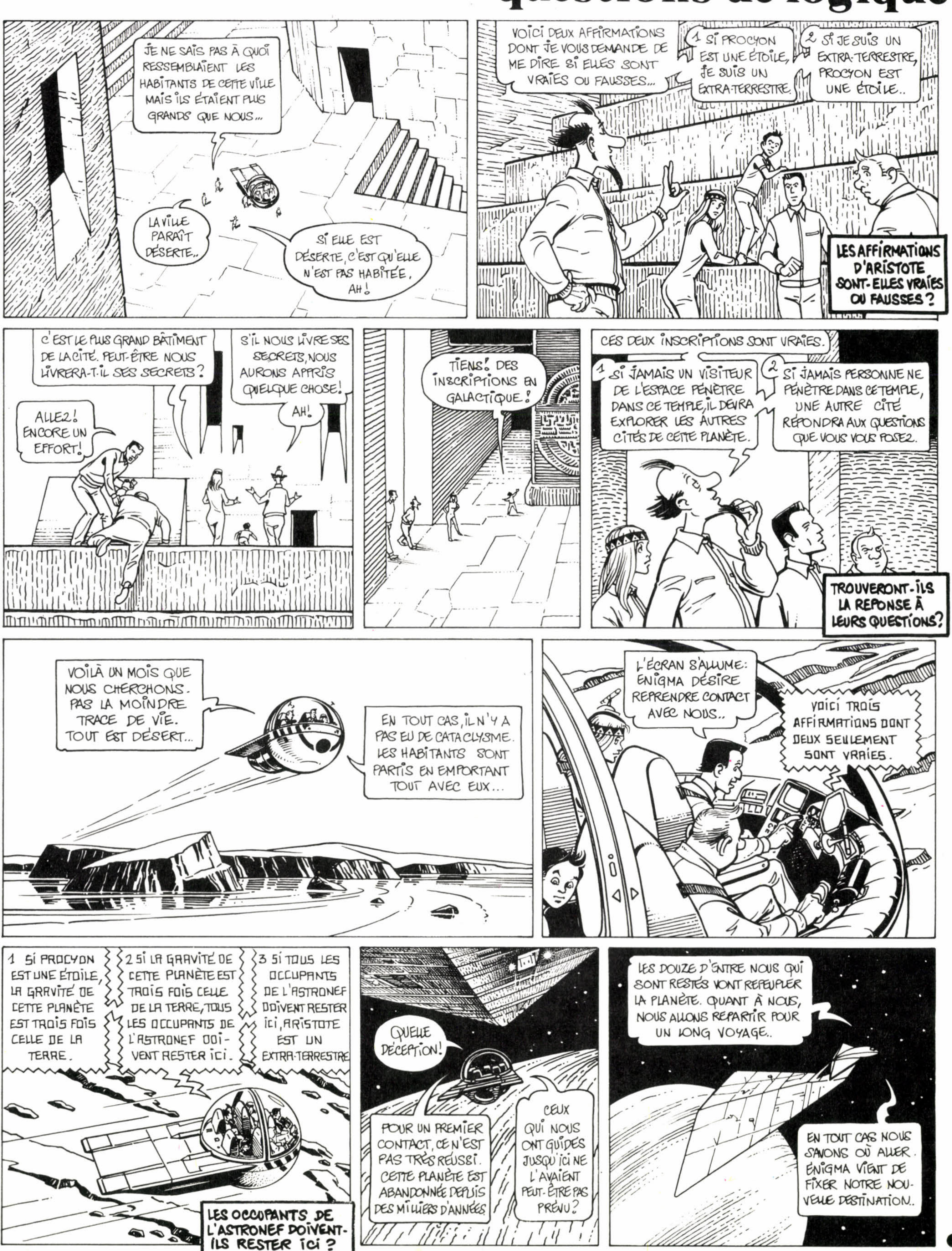
TOUTES LES ANALYSES SONT POSITIVES. NOUS POUVONS EMBARQUER.







questions de logique



solutions pages 101 et 102

le jeu de la ju

Avec quelques pièces se déplaçant sur un quadrillage réduit, on pourrait croire que les jeux de damiers ont épuisé leurs possibilités sous la forme de trois ou quatre grands classiques. Loin de là, et ce jeu de la jungle, ou Xou Dou Qi*, injustement négligé, suffit à démontrer que l'intérêt d'un jeu n'est pas fonction de l'abondance de son matériel, ni de la complexité de ses règles.*

La légende, ou du moins celle que proposent les promoteurs modernes du *Xou Dou Qi,* veut que ce jeu remonte à la Chine du Ve siècle !

En l'absence de toute source sérieuse, nous ne nous avancerons pas sur les origines de ce « jeu de la jungle ». Le nom même de *Xou Dou Qi* (fauves, combat, jeu) nous paraît un peu trop exotique pour être honnête! Mais quoi qu'il en soit, voici un excellent jeu stratégique qui mérite tout à fait une place d'honneur parmi les meilleurs jeux de damier où il apporte une note originale, grâce au mécanisme de la « prise hiérarchique et cyclique ». En clair, chaque pièce prend les pièces plus faibles, mais la moins puissante peut prendre la plus forte !

Voyons cela de plus près. Regardons d'abord les composantes de ce jeu qui se pratique à deux...

1. le terrain : il s'agit d'un damier rectangulaire comprenant 63 cases (9 sur 7), qui représente « la jungle ». De part et d'autre de la colonne médiane D sont représentés deux lacs (est et ouest), couvrant, chacun six cases. A ses deux extrémités nord et sud, en D1 et D9, sont placées les cases essentielles des deux adversaires : les sanctuaires.

Sur la figure 1 le sanctuaire du camp bleu est noté SB et celui du camp rouge SR. Chaque sanctuaire est entouré par trois cases marquées ici d'un P. Il s'agit des trois pièges qui protègent chaque sanctuaire.

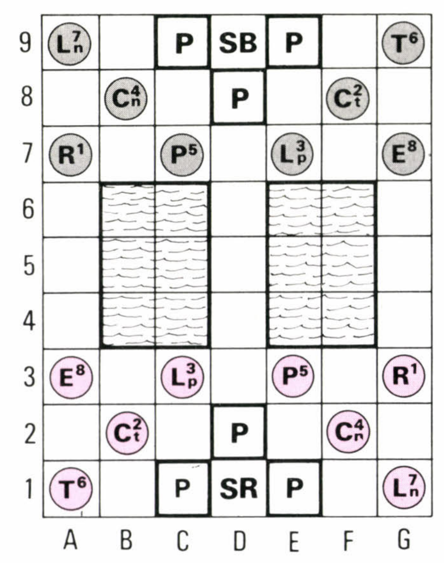


Figure 1 : *sur le plateau de jeu (schématisé), mise en place des animaux en début de partie. E : éléphant (le chiffre placé sur le pion vous rappelle la force de l'animal) ; Ln : lion ; T : tigre ; P : panthère ; Cn : chien ; Lp : loup ; Ct ; chat ; R : rat (les pièces bleues sont ici représentées en gris).*

2. les pièces : elles sont au nombre de huit par camp et représentent des animaux. Par ordre de force, l'éléphant, le lion, le tigre, la panthère, le chien, le loup, le chat et le rat. Chaque animal possède des caractéristiques propres :

• l'éléphant : c'est l'animal le plus fort, il peut écraser tous les autres. Il a cependant un irréductible ennemi : le rat. Un éléphant peut être pris par un autre éléphant, mais aussi par le rat ! Levons une ambiguïté : il est en effet a priori difficile de comprendre que l'éléphant soit à la fois plus fort que tous les autres animaux (donc, y compris le rat) et soit néanmoins vulnérable à son attaque. Disons tout d'abord que, selon les cas, l'un ou l'autre peut prendre son adversaire. S'ils sont sur des cases contiguës, c'est le premier qui joue qui prend l'autre. Il en ira toujours de même quand deux adversaires de forces égales sont dans des cases contiguës.

• le lion : ce vice-roi de la jungle est le numéro 2 de la hiérarchie animale du *Xou Dou Qi*. Il peut prendre tous les animaux de forces égales ou inférieures, comme l'éléphant. Sa particularité est le saut. Il saute par-dessus les lacs. Ce saut s'effectue

ngle



Le Xou Dou Qi *édité par l'Impensé Radical. Mais cette « jungle » peut aussi constituer un terrain fertile pour les bricoleurs !*

toujours horizontalement ou verticalement, à partir d'une case située en bordure de lac jusque dans la case placée sur la rive opposée [A6-D6, A5-D5, A4-D4 (et inversement) ; B3-B7, C3-C7 (et inversement) pour le lac ouest et les sauts homologues concernant le lac est]. Il existe une restriction aux possibilités de saut : un lion en position pour sauter ne pourra effectuer son saut si un rat se trouve sur la trajectoire de son saut, dans le lac. Un animal de force égale ou inférieure au lion est immédiatement « dévoré » (pris) s'il se trouve sur la case de réception du lion qui vient de sauter.

• le tigre : il peut prendre tous les autres animaux, à l'exception du lion et de l'éléphant. A l'image du lion, il peut bondir d'une rive à l'autre d'un lac. Il bénéficie à cette occasion des mêmes possibilités et est soumis à la même restriction.

• la panthère, le chien, le loup et le chat : ils n'ont pas d'autres caractéristiques que d'être hiérarchiquement classés dans cet ordre et d'adopter la règle habituelle : prendre un animal de rang égal ou inférieur et, si deux animaux sont de force égale et qu'ils sont placés sur des cases contiguës, le premier qui joue peut prendre l'autre.

• le rat : il ne peut prendre qu'un autre rat ou... un éléphant ! En revanche, il peut être pris par n'importe quel autre animal. Il sait nager, il peut se déplacer de case en case dans les lacs. Le rat peut prendre un éléphant à n'importe quel endroit du terrain sauf au moment où il sort lui-même de l'eau ; mais il peut prendre un autre rat en sortant de l'eau.

Deux rats peuvent se prendre s'ils sont tous deux dans un lac : s'ils sont dans des cases contiguës, le premier qui joue peut prendre l'autre. La présence d'un rat — allié ou adverse — dans un lac rend le saut du tigre ou du lion impossible si la ligne de saut passe par la case occupée par le rat.

3. les déplacements et prises : hormis les sauts, tous les animaux se déplacent de la même manière : chaque joueur déplace, à son tour, un animal de son choix, d'une seule case dans n'importe quelle direction sauf en diagonale. Aucun déplacement, ni aucune prise ne s'effectuent en diagonale. La prise n'est pas obligatoire. Un animal en prend un autre de rang égal ou inférieur au moment de son déplacement en se mettant à la place de son adversaire, qui lui, est retiré définitivement du plateau de jeu.

4. les pièges : ce ne sont pas de grandes fosses hérissées de bambous, mais des lieux où l'adversaire est simplement en infériorité. On peut se les représenter comme de simples cuvettes naturelles où celui qui s'y trouve est dominé. Il est donc possible de les traverser mais il faut savoir que tout animal, quel qu'il soit, qui entre dans un piège adverse n'a plus aucune force et peut dès lors être pris par n'importe lequel de ses ennemis, quel que soit son rang. En revanche, tout animal qui entre dans un de ses propres pièges conserve sa force et ses caractéristiques. C'est ainsi qu'on peut voir un chat bleu manger un tigre rouge, si celui-ci est « tombé » dans un piège bleu, par exemple !

Précisons enfin qu'aucun des joueurs n'est autorisé à répéter plus de deux fois la même position. Cela

évite que se créent des positions qui se reproduisent indéfiniment, aucun joueur ne voulant céder. Enfin, aucun animal ne peut pénétrer dans son propre sanctuaire.

Maintenant imprégné des mécanismes du *Xou Dou Qi*, vous pouvez tenter d'atteindre le but du jeu : pénétrer dans le sanctuaire de votre adversaire.

Eléments de stratégie :
d'emblée on s'aperçoit que quatre animaux dominent parmi les huit par leur qualité combative : l'éléphant parce qu'il est le plus fort ; le lion et le tigre par leurs forces et capacités de sauter par-dessus les lacs ; et le rat, tant parce qu'il nage que parce qu'il peut attaquer l'éléphant. Ce sont des pièces d'attaque. Les quatre animaux restants : la panthère, le chien, le loup et le chat, plus faibles, ne présentent aucune particularité. Leur nature même les invite à être des pièces de défense.

En conséquence, les ouvertures les plus fréquentes consistent à ramener les pièces mineures autour des pièges (elles attendent les pièces majeures adverses et protègent le sanctuaire). Ce mouvement de retrait dégage le terrain pour les pièces majeures qui peuvent dès lors avancer librement. Lion et tigre sont placés le long des lacs pour qu'ils puissent mettre à profit leur possibilité de saut. Une ouverture classique comprendra les mouvements suivants : Ct B2-B1, T A1-A2, T A2-B2, TB2-B3, Cn F2-F1, Ln G1-G2, Ln G2-F2, Ln F2-F3.

Exemple de partie :
pour suivre la partie que nous vous proposons ci-après, il est indispensable que vous ayez un *Xou Dou Qi*... (il vous servira ensuite pour devenir champion). Vous pouvez le fabriquer vous-même d'après la figure 1 ; ou tout simplement l'acheter à la boutique L'Impensé Radical (qui édite le jeu et la règle dont nous nous sommes servis) 1, rue de Médicis, 75006 Paris.

Ce sont les rouges qui commencent...

1.	Cn F2-F1	Ct F8-F9
2.	Ln G1-G2	Cn B8-B9
3.	Ln G2-F2	Lp E7-E8
4.	Ln F2-F3	Ln A9-A8
5.	P E3-E2	Ln A8-B8
6.	Ln F3-E3	E G7-F7
7.	Ln E3-D3	E F7-E7
8.	Ln D3-D4	E E7-D7
9.	Lp C3-C2	E D7-D6
10.	E A3-B3	E D6-D5
11.	Ln D4-D3	E D5-D4
12.	E B3-C3	Ln B8-C8
13.	Ln D3-E3	Ln C8-D8
14.	Ln E3-E7	T G9-G8
15.	Ln E7-F7	Ct F9-E9
16.	T A1-A2	R A7-A6
17.	T A2-A3	R A6-B6
18.	T A3-A4	P C7-C8
19.	T A4-A5	Cn B9-C9
20.	T A5-A6	E D4-D5
21.	E C3-D3	E D5-D6
22.	E D3-D4	E D6-D7
23.	E D4-D5	E D7-E7
24.	E D5-D6 !	E E7 × F7 ?
25.	E D6-D7 !	P C8-B8
26.	T A6-A7	Ln D8-C8
27.	T A7-B7	P B8-A8
28.	E D7-C7	Ln C8-B8
29.	E C7-C8	Cn C9-B9
30.	E C8 × B8	Cn B9-C9
31.	E B8-C8	Cn C9-B9
32.	T B7-B8	E F7-E7
33.	T B8 × B9	E E7-D7
34.	T B9-C9	E D7-D8
35.	T C9-D9	victoire des rouges

Les prises cycliques...

Les jeux les plus connus qui mettent en valeur un système de prise cyclique sont *papier, pierre, ciseaux* et sa version « avancée », *Chi fou mi* (avec le puits !).

Dans la première version, la pierre est plus forte que les ciseaux (la pierre ébrèche les ciseaux), eux-mêmes plus forts que le papier (les ciseaux coupent le papier). A son tour, le papier est plus fort que la pierre (il l'entoure). Le jeu se déroule de la manière la plus simple : chaque joueur choisit l'un des trois objets et — dans son dos — représente l'objet à l'aide d'une main (main tendue et doigts serrés = papier ; main fermée = pierre ; index et majeur ouverts = ciseaux). Au moment convenu, les deux joueurs font apparaître en même temps leur main et celui qui gagne marque un point.

La partie est gagnée par celui des joueurs qui a marqué le plus de points au terme fixé d'un commun accord.

Chi fou mi se déroule de la même manière, mais un quatrième objet entre en piste : le puits. Celui-ci est plus fort que tous les autres objets, sauf le papier, car le papier couvre le puits !

Autre jeu, *Galax,* encore appelé *Sirius,* applique au damier le principe de *pierre-ciseaux-papier.* Une seule différence : les objets sont remplacés par des objets stellaires (étoile prend soleil, soleil prend lune, mais lune prend étoile...).

Si la prise est bel et bien cyclique, elle n'est cependant pas hiérarchique ! A *Stratego*, la pièce la plus forte prend celles, toutes celles, qui lui sont hiérarchiquement inférieures, et seule la dernière peut prendre la plus forte... Nous retrouvons cette fois le système de prise cyclique et hiérarchique du *Xou Dou Qi*...

A vous de jouer...
à présent, fort de théorie et de pratique, essayez-vous au *Xou Dou Qi*...

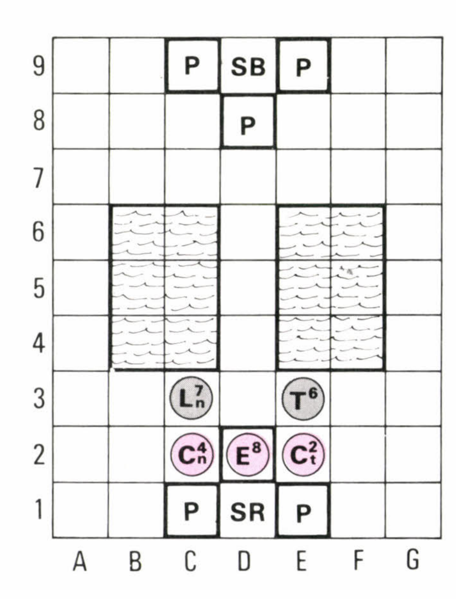


Figure 2 : *bien qu'en infériorité numérique et en force, les bleus jouent et gagnent.*

solution page 102

Olivier Thill ●

NOUVEAU
Suites pour PC 1500

POUR VOS POQUETTES

La découverte du PC-1211
par Jean-Pierre Richard
Au fil des chapitres, cet ouvrage fera découvrir au non initié instructions et commandes, variables et mémoires, fonctions périphériques. Enrichi d'exercices d'applications et d'un index, ce manuel fournit à l'utilisateur tous les éléments de base nécessaires à la programmation en langage Basic du PC-1211 (ou TRS-pocket).
Série verte - *Format : 14,5 x 21*
152 pages - 82,00 FF/635,00 FB

Programmer HP-41
par Philippe Descamps et Jean-Jacques Dhénin
Ce 1er volume étudie HP-41 sans ses périphériques, selon quatre axes, les textes et les drapeaux, la pile opérationnelle, les tableaux numériques et les chaînes de caractères. Une quarantaine de nouvelles fonctions, fournies sous forme de code barre, les index et les tableaux rassemblés en annexe constituent un outil de référence permanent.
Série rouge - *Format : 14,5 x 21*
176 pages - 102,00 FF/785,00 FB

Récréations pour TI-57
Tome 1
par Jacques Deconchat
Un recueil de quarante-cinq programmes de jeux très divers adaptés pour l'ordinateur de poche TI-57. Un exemple d'exécution est fourni avec chaque programme permettant de vérifier son bon fonctionnement et de mieux percevoir les différentes techniques d'affichage utilisées.
Série verte - *Format : 17 x 25*
168 pages - 82,00 FF/635,00 FB

Récréations pour TI-57
Tome 2
par Jacques Deconchat
45 nouvelles idées de jeux pour votre TI-57. Cependant des indications sur l'adaptation à d'autres machines sont fournies en annexe. Un exemple d'exécution est fourni avec chaque programme, permettant de vérifier son bon fonctionnement et de mieux percevoir les différentes techniques d'affichage utilisées.
Série bleue - *Format : 17 x 25*
176 pages - 82,00 FF/635,00 FB

Variations pour PC-1211
par Jean-François Sehan
Un recueil de programmes exploitant au maximum les possibilités de l'ordinateur de poche PC-1211 (ou TRS-80 pocket). 20 variations sont proposées, du jeu des moutons aux histogrammes en passant par la gestion de fichier et les conjugaisons.
Série bleue - *Format : 17 x 25*
136 pages - 82,00 FF/635,00 FB

Collèges - Poquettes et Maths
par Jacques Deconchat
Ce livre destiné aux élèves des classes de collège et à tous ceux qui cherchent à mieux saisir les techniques de programmation des calculatrices programmables, propose 35 programmes d'arithmétique, d'algèbre et de géométrie. Chaque programme est introduit par un rappel mathématique puis les algorithmes, illustrés par un exemple d'exécution sur TI-57, sont commentés et accompagnés d'organigrammes permettant ainsi l'adaptation sur toute autre poquette.
Série verte - *Format : 17 x 25*
200 pages - 92,00 FF/760,00 FB

La découverte du FX-702 P
par Jean-Pierre Richard
Instructions et commandes, variables et mémoires, fonctions périphériques, cet ouvrage fournit aux débutants tous les éléments de base nécessaires à la programmation en langages Basic de la Casio FX 702 P. Il est complété de nombreux exemples et exercices d'application.
Série verte - *Format : 14,5 x 21*
216 pages - 92,00 FF/710,00 FB

Suites pour PC 1500
par Jean-François Sehan
NOUVEAU
Destiné aux possesseurs de Sharp PC-1500 et de PC-2 Tandy, cet ouvrage aborde, par l'exemple, la programmation de ces "micros-poches". Chaque programme est commenté et expliqué par un organigramme et la liste des variables. Alors, sur la base de ces 20 programmes, partez tout chuss sur les pistes enneigées, transformez votre "poquette" en piano, éditez les factures de vos clients et ... inventez-en d'autres !...
Série bleue - *Format : 17 x 25*
160 pages - 82,00 FF/635,00 FB



P.S.I. DIFFUSION
41-51, rue Jacquard
BP 86 - 77402 Lagny-s/Marne Cedex
FRANCE
Téléphone (6) 007.59.31
P.S.I. BENELUX
5, avenue de la Ferme Rose
1180 Bruxelles
BELGIQUE
Téléphone (2) 345.08.50

Envoyer ce bon accompagné de votre règlement à P.S.I. DIFFUSION ou, pour la Belgique et le Luxembourg, à P.S.I. BENELUX

DESIGNATION	NOMBRE	PRIX
	TOTAL	

(par avion : ajouter 8 FF (75 FB) par livre)

au Canada
SCE Inc.
3449 rue Saint-Denis
Montréal Québec H 2X3 L 1
Tél. : (514) 843.76.63

en Espagne
P.S.I. IBERICA
Ferraz 11 Madrid 8
Tél. : 247.30.00

en Suisse
CRISPA
16, avenue de Beaumont
1700 Fribourg
Tél. : (037) 24.43.76

NOM ______________________ PRENOM ______________________

rue ______________________ N° ________

Code post. ______ Ville ______________________

AGRAPH

points...
à la ligne

Les récréations dites mathématiques occupent une place bien particulière dans l'univers ludique. Jeu sans enjeu autre que se surpasser, elles offrent à l'esprit curieux un espace infini à explorer. A vous d'inscrire votre nom au panthéon de cette conquête de l'inutile comme ici dans la course aux alignements.

Le point et la ligne sont les fondements de la géométrie. Comme tels, ils peuvent même souvent être mis en correspondances symétriques : pour certaines propriétés géométriques, les lignes sont aux points ce que les points sont aux lignes et réciproquement... Comment, à la lecture de la phrase qui précède, ne pas penser aux jeux ? C'est bien sûr impossible. Voilà donc le pas franchi. Les points et les lignes, dans leurs combinaisons les plus pures, sont une abondante source de récréations mathématiques : les problèmes d'alignements.
Le problème fondamental du domaine est en fait un problème de jardinier paysagiste, qui attacherait plus d'importance aux joies de la perspective qu'à la pratique de l'agriculture. La figure 1 est une façon de

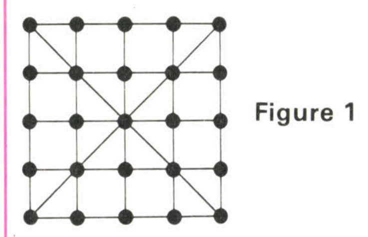


Figure 1

Question n° 1 : *vingt-cinq points disposés suivant douze alignements de cinq. Trouverez-vous une autre solution ?*

disposer 25 arbres pour obtenir 12 alignements de 5 arbres. Mais cette disposition reproduit platement un carré et l'artiste peut désirer faire plus grande preuve d'originalité. Peut-il disposer autrement le même nombre d'arbres pour obtenir encore 12 alignements (au moins) ?
L'expérience, c'est-à-dire le tâtonnement inspiré d'un nombre indéterminé d'amateurs, car, à ma connaissance, il n'y a pas de théorie en la matière, a montré qu'il n'y a qu'une seule autre solution. La trouverez-vous ?
Il s'agit bien sûr d'une solution à une déformation près, ce qui est de règle (évidemment) dans les problèmes d'alignements. Dans un tel cas, la solution retenue et réputée telle est celle qui présente la meilleure symétrie possible. Le jeu et l'esthétique sont notoirement de connivence. Ici, vous retiendrez la figure qui présente la plus belle symétrie.
Puisqu'il n'y a pas de théorie, aucun résultat n'est définitif. Aussi n'omettez pas de chercher. Peut-être trouverez-vous une autre configuration... Votre découverte fera date dans l'histoire des jeux mathématiques.
Qui dit 25 dit 4, 9, 16 et bien d'autres carrés. Les quatre points de la figure 2 donnent six alignements de... 2 points. Ce résultat n'a rien de surprenant ni de particulièrement intéressant. Cette figure fait d'ailleurs apparaître un point parasite : le point central, croisement de deux alignements sans être un des quatre points de base. Ce genre de point est en général à éviter, ne serait-ce que pour la beauté du résultat.

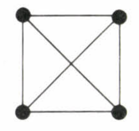


Figure 2

Les neuf points de la figure 3 n'introduisent aucun point parasite dans leurs huit alignements. Il semble néanmoins difficile d'obtenir le même résultat d'une autre manière. Par contre comment disposerez-vous neuf points pour réaliser dix alignements de 3 points ?

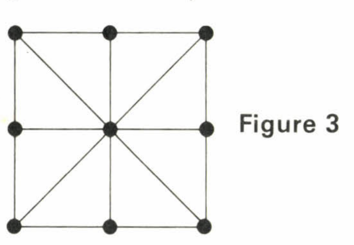


Figure 3

Question n° 2 : *neuf points disposés suivant huit alignements de trois points. Mais comment placerez-vous neuf points suivant dix alignements de trois points ?*

Un point parasite surgit à nouveau en figure 4 pour le carré de 16

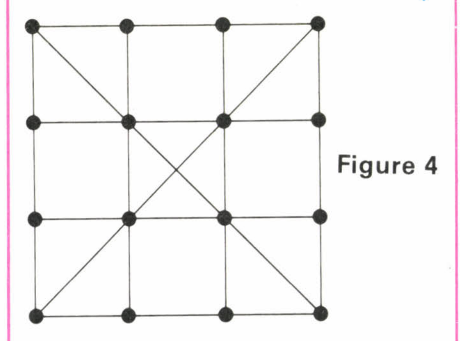


Figure 4

Question n° 3 : *seize points disposés suivant dix alignements de quatre points. Trouvez deux manières de disposer les seize points de manière à réaliser quinze alignements de quatre points !*

points, puisque la dimension est paire. Curieusement, s'il semble impossible de réaliser autrement 10 alignements de 4 points, il est envisageable de faire beaucoup mieux : 15 alignements de 4 points !

Trouverez-vous deux constructions différentes ? Il s'y trouve des points parasites, mais comment le reprocher à un tel résultat ?
Pour 36 points, aucun résultat n'est encore connu. Le trop grand nombre de points rebute-t-il les chercheurs ?
Sortons des carrés parfaits : les autres nombres de points posent des problèmes intéressants. Ainsi dix points ne fournissent deux alignements de cinq que d'une manière possible, mais ont de nombreuses façons de fournir cinq alignements de quatre : les figures 5, 6, 7 montrent des déformations d'une même solution. Mais trouverez-vous d'autres dispositions ?

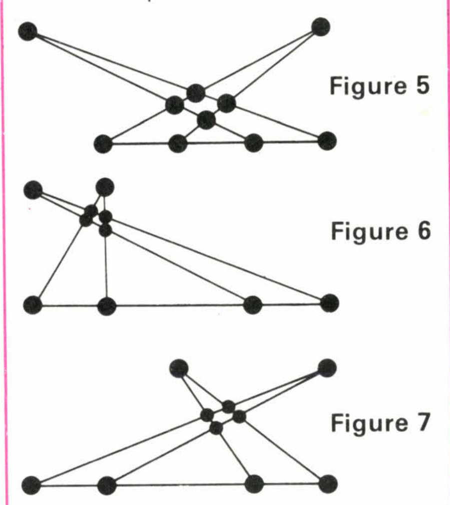


Figure 5

Figure 6

Figure 7

Question n× 4 : *voici comment on peut disposer dix points en réalisant cinq alignements de quatre. Trouverez-vous deux autres solutions ?*

Douze est également un nombre remarquable, puisqu'il se prête à cinq manières au moins d'obtenir six alignements de quatre points. Les figures 8, 9 et 10 en montrent trois. Cherchez-en deux autres plus esthétiques d'ailleurs, grâce à leur admirable symétrie...

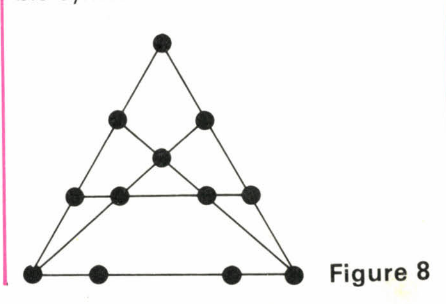


Figure 8

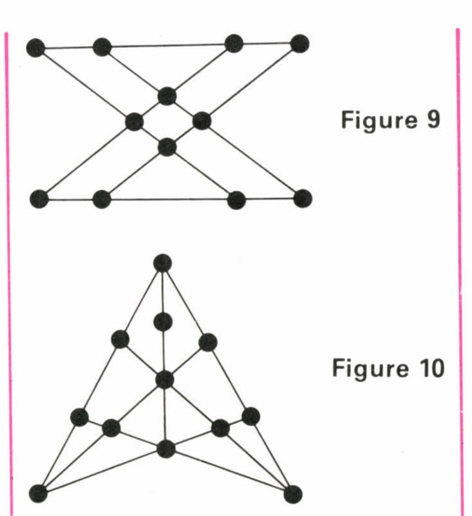


Figure 9

Figure 10

Question n° 5 : *voici trois manières de disposer douze points suivant six alignements de quatre. En trouverez-vous deux autres ?*

Treize engendre les douze alignements de trois, de la figure 11. Existe-t-il d'autres solutions, mariant de manière aussi inattendue un nombre premier et un nombre abondamment divisible ?

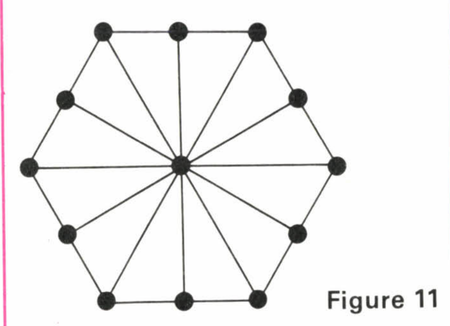


Figure 11

Un grand vide de résultats, qu'il vous appartient de combler, sépare treize de vingt et un. Par contre vingt et un peut se vanter de faire aussi bien que... vingt-cinq, puisqu'il exhibe douze alignements de cinq, et cela de deux manières différentes : les figures 12 et 13.

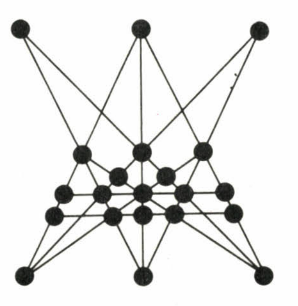


Figure 12

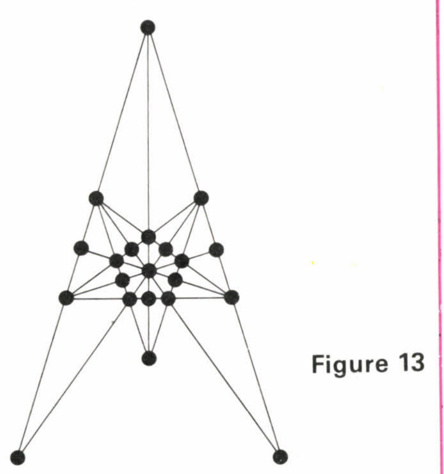


Figure 13

C'est ensuite à vingt-sept qu'il faut sauter pour atteindre le dernier résultat connu ; neuf alignements de six points, comme ceux de la figure 14. Trouverez-vous au moins une autre disposition ? Les solutions sont nombreuses... M. Krier s'y est attaqué avec beaucoup de méthode. En superposant systématiquement des figures élémentaires, il obtient une profusion de solutions différentes aussi symétriques qu'esthétiques.

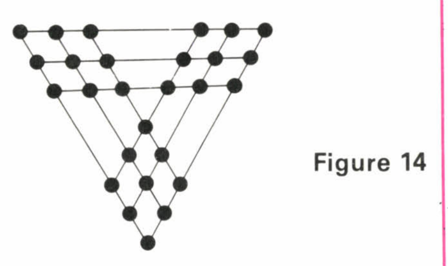


Figure 14

Question n° 6 : *vingt-sept points disposés suivant neuf alignements de six points. Trouverez-vous au moins une autre solution ?*

Pourquoi ne pas vous laisser séduire par cette méthode systématique, et/ou votre fantaisie personnelle, pour entreprendre et défricher les lacunes de cet univers de points et d'alignements ?

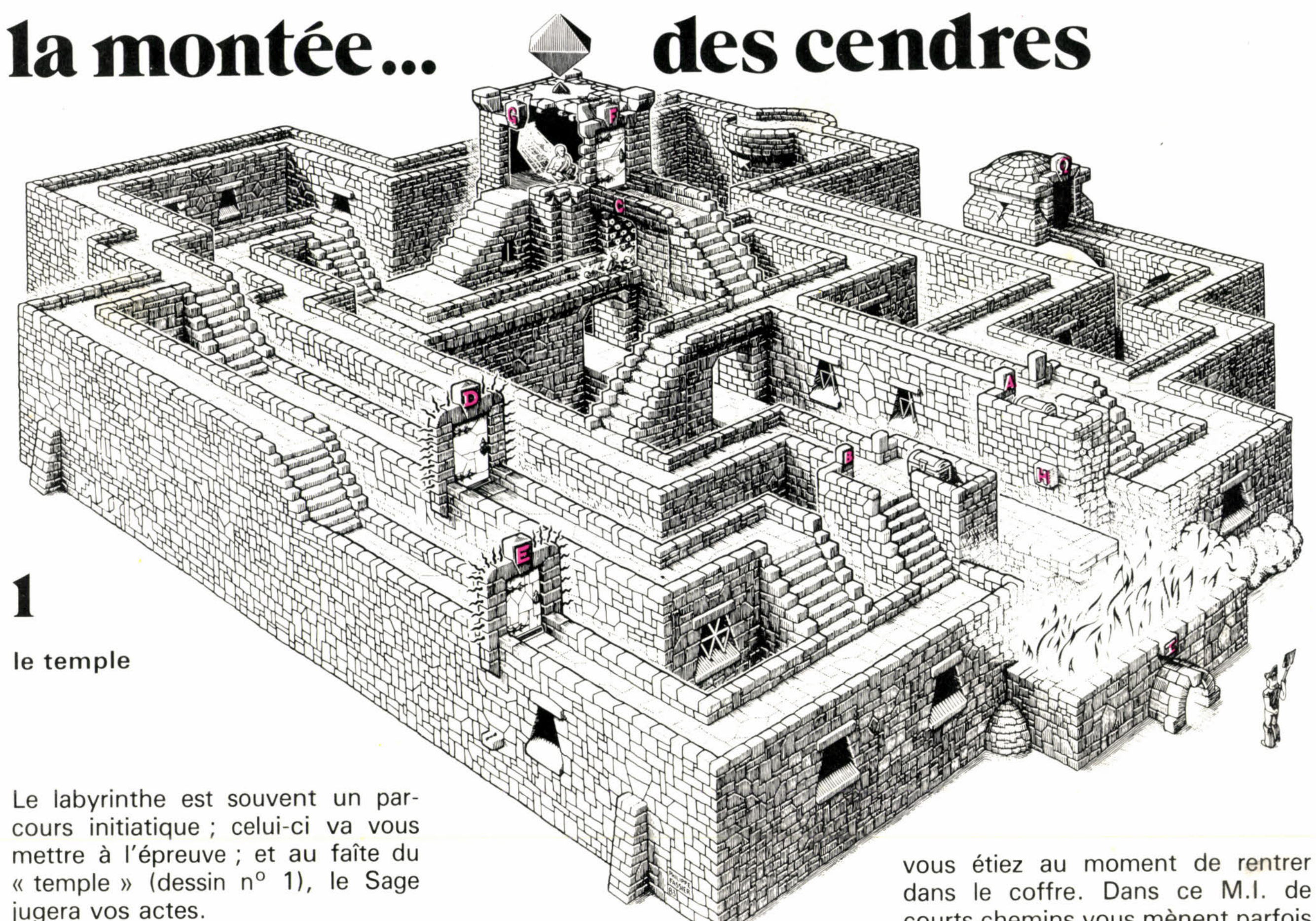
Pierre Berloquin

Bibliographie :

- *The Moscow Puzzles* (Scribner's)
- *Le Jardin du Sphinx* (Dunod)
- *Jeux Mathématiques du Monde* (Flammarion)

solutions page 102

la montée... des cendres



1

le temple

Le labyrinthe est souvent un parcours initiatique ; celui-ci va vous mettre à l'épreuve ; et au faîte du « temple » (dessin n° 1), le Sage jugera vos actes.

En effet, les « Terres de flammes », vastes contrées bordées de terribles volcans, ont besoin d'un nouveau roi. Ayant triomphé des premières épreuves destinées à reconnaître l'élu, vous jetez un dernier regard à vos proches, vos amis, puis vous suivez le Maître des cérémonies jusqu'en un lieu secret. Là, vous écoutez à peine les paroles rituelles en songeant quand soudain une force vous aspire dans l'inconscience. A votre éveil vous êtes dans une petite salle avec une seule issue (Ω) dessin n° 1. Dans votre poche tintent des pièces d'or ; il y en a 80. Les paroles du Maître des cérémonies vous reviennent alors : « vous devez tout simplement amener les Cendres de l'Etoile, que vous aurez trouvées, au Sage qui réside dans la haute pièce du « Temple », alors vous régnerez ! ».

Mais peut-être êtes-vous un « voyageur », arrivant des « Archipels », (voir Labyrinstyx, *J & S* n° 19. Sinon, son chemin est dans le post-scriptum, page 98), où vous aviez trouvé le passage permettant d'atteindre ce nouvel univers... Dans ce cas, vous pouvez bien sûr tenter de réussir l'épreuve proposée pour devenir roi des Terres des Flammes. Mais vous serez sans doute tenté de poursuivre la quête plus loin... Vous devrez pour cela abandonner votre enveloppe charnelle et compter sur la force d'une lumière défunte... Vous avez deux mois pour parcourir ce nouvel univers. Solution dans le prochain numéro.

Le jeu :

votre parcours débute dans le dessin n° 1. Vous possédez 80 pièces d'or (P.O.), 20 points de vie (P.V.), et vous vous trouvez au niveau 1 du temple. Dès que vous montez ou descendez un escalier vous montez ou descendez d'un niveau. Notez bien, au fur et à mesure, le niveau où vous êtes.

En effet, le coffre du parvis A, si vous y pénétrez, vous téléporte dans le « Monde Inférieur » (dessin n° 2) sur le lieu portant le n° du niveau où vous étiez au moment de rentrer dans le coffre. Dans ce M.I. de courts chemins vous mènent parfois en un ou plusieurs lieux.

Dans les deux dessins, ces lieux portent des lettres qui vous renvoient aux descriptions du texte ci-dessous, et ces textes vous renverront à leur tour aux notes de la page 103. Certaines de ces notes vous feront repasser du M.I. vers le Temple, ou vous réapparaîtrez alors dans le coffre du parvis B.

Symboles utilisés :

- ▲ remarquer inévitablement
- ↪ rebrousser chemin
- » » passer rapidement
- ⚓ stationner pour observer
- † être mort
- →n se reporter note (n)
- n ★ si vous avez lu la note (n)
- ♥ trouver
- ♡ on vous donne
- ◇ ouvert
- ◆ fermé
- ♣ si vous possédez
- □ ouvrir
- ≏ il ne se passe rien
- ♊ impossible

Les lieux :

Ω Vous débouchez d'une autre dimension au niveau 1.

A. Sur ce parvis, ⏶ un coffre ♦ ; si vous y entrez → 1 ; sinon ≏.

B. Sur ce parvis, ⏶ un coffre ♦ ; ≏ ♊ ♢.

C. Des cadavres jonchent le sol, ⏶ des trous profonds sur des murs ; si » » → 2 ; si ↪ ≏.

D. Une lourde porte ♦ ; si ♣ la clef Kizawad → 31 ; sinon ♊ ♢.

E. Une lourde porte ♦ ; si ♣ la clef Kirawab → 16 ; sinon ♊ ♢.

F. Une lourde porte ♦ ; si ♣ la clef Kizawad → 5 + le niveau où vous êtes × 10 (exemple : au 2e niveau, → 25) ; sinon ♊ ♢.

G. Un Sage en méditation au-dessus de lui, un bloc de pierre en lévitation.

H. Au bout de la travée ⏶ des flammes ; si ↪ → 37 ; si vous jetez le sac de cendres → 62 ; si vous sautez dans les flammes → 49.

I. Un garde surveille le foyer.

J. Vous êtes dans l'antre d'un iguane cracheur de pierres ; si ♣ un bouclier → 89 ; sinon → 58.

K. Une lourde porte ♦ avec les runes Lak-Siën ; si ⚓ → 17 ; si ♣ la clef Lak-Siën et si □ → 4.

L. Un guerrier muni d'un bouclier ; si » » → 44 ; si ⚓ → 99.

M. Un guerrier muni d'un bouclier ; si » » → 14 ; si ⚓ → 19.

N. Une lourde porte avec les runes Lak-Siën ; si ⚓ → 57 ; si ♣ la clef Lak-Siën et si □ → 63.

O. Un guerrier vous dit : « Pour survivre, donnez-moi 20 P.O. » ; vous lui donnez → 32 ; vous ne lui donnez pas → 46.

P. Une forêt champêtre → 68.

Q. Une forêt champêtre → 59.

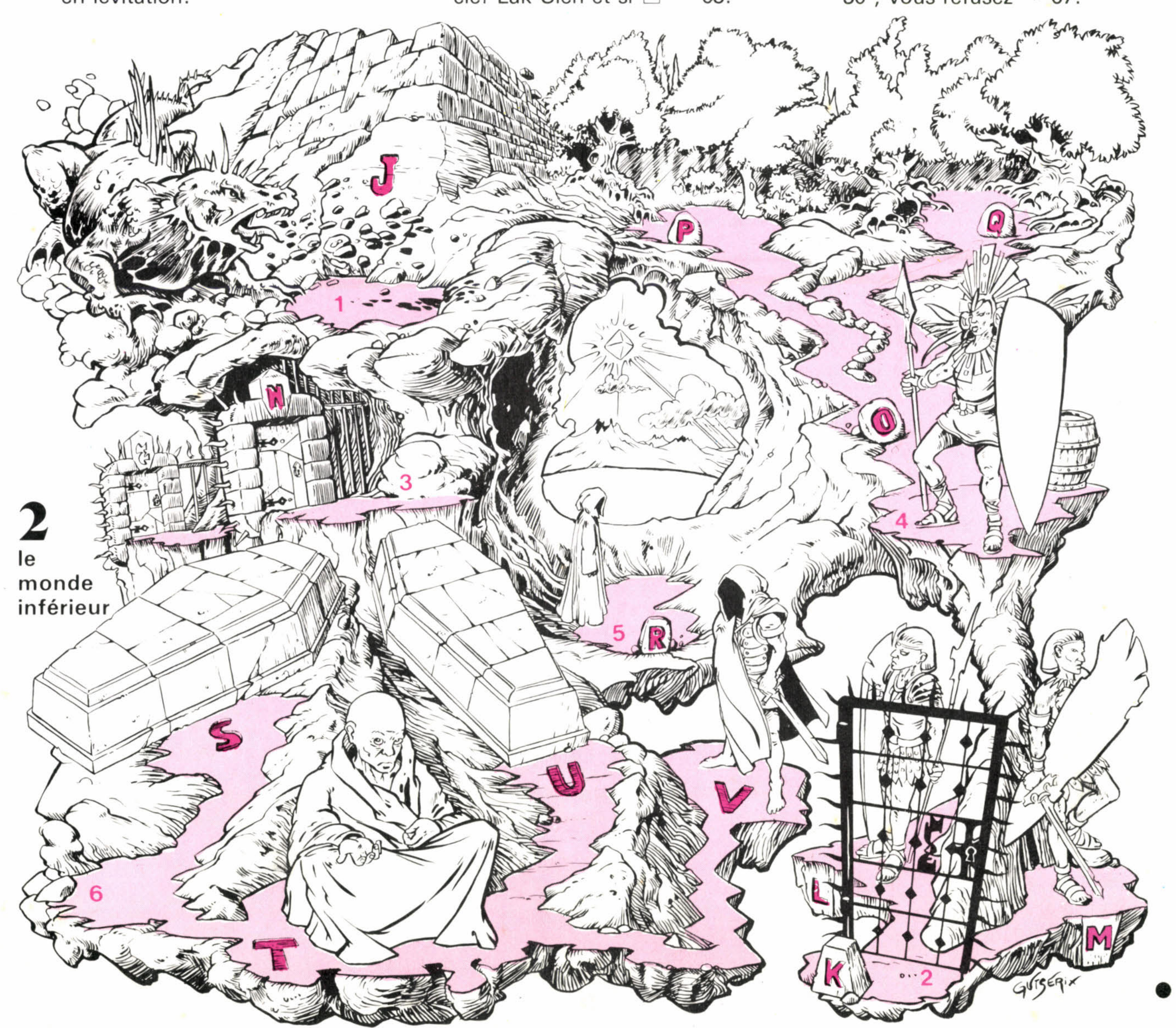
R. Pour 20 P.O., un guerrier prétend vous céder la clef de l'ultime étape ; vous acceptez → 83 ; vous refusez → 41.

S. Un cercueil ; si vous □ → 61 ; si vous » » → 26.

T. Un mendiant ; si vous donnez quelque chose → 74 ; si vous » » → 20.

U. Un cercueil ; si vous □ → 66 ; si vous » » → 57.

V. Pour 20 P.O., un guerrier prétend vous céder la clef de l'ultime étape ; vous acceptez → 30 ; vous refusez → 67.



jeux & casse-tête

CONCOURS

LA CAGNOTTE

Quatre amis jouent aux cartes. A la première partie, chacun reçut une carte, à la deuxième, deux cartes, et ainsi de suite, chacun recevant n cartes lors de la $n^{ième}$ partie.

Une cagnotte était constituée de façon suivante : à chaque partie, chacun des joueurs déposait autant de pièces de 10 F qu'il avait reçu de cartes.

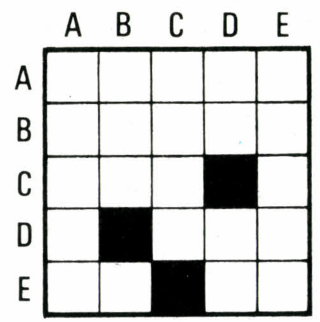
A chaque partie, était déclaré vainqueur celui qui réalisait le plus de plis. En cas de vainqueurs ex aequo, et c'était là l'intérêt du jeu, personne ne remportait la cagnotte. Elle était reconduite pour la partie suivante à laquelle toute le monde participait, qu'il ait perdu ou non la précédente.

La cagnotte ne pouvait être gagnée que lorsqu'il n'y avait qu'un vainqueur unique. Celui-ci ramassait alors la totalité de la cagnotte amassée depuis la dernière partie gagnée par un seul joueur.

Quand ils arrêtèrent de jouer, il s'était déroulé moins de treize parties. On sait que :

- de toutes les parties, quatre seulement dont la dernière donnèrent lieu à un gain de la cagnotte ;
- chacun des joueurs la remporta à son tour ;
- un seul des joueurs avait moins d'argent en fin de soirée qu'il en avait au début. Seul Jacques possédait 230 F de plus.

Combien de parties ont été jouées et quelles sont celles qui ont donné lieu à un gain de la cagnotte ?



NOMBRES CROISÉS

Horizontalement : A. Le produit des chiffres est 42. — **B.** Le plus grand des diviseurs communs de 368 602 et de 482 018. — **C.** Le chiffre des unités est double du chiffre des centaines, la somme des trois chiffres est 12. — **D.** Un multiple de 53. — **E.** Il est divisible exactement par 11. Un carré parfait.

Verticalement : A. Un cube parfait. — **B.** Dans l'ordre, les trois chiffres qui le composent sont consécutifs. — **C.** La seconde moitié du nombre est double de la première moitié. — **D.** Un multiple de 13. Un carré parfait. — **E.** Le produit des chiffres est 0, la somme est 20.

SEPT SEPT

Vous disposez de 7 sept et des quatre opérations arithmétiques élémentaires (+, −, :, ×).
Comment parviendrez-vous à 98 ?

7 7 7 7 7 7 7

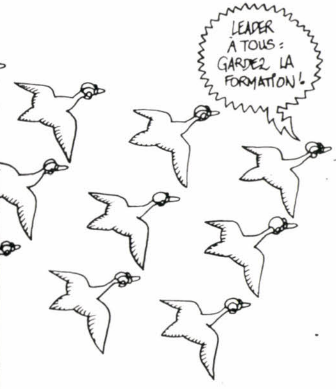


COCKTAIL

Utilisez une fois et une seule chacun des nombres et des signes opératoires ci-dessous pour obtenir 50.

7 8 27 12 10

+ × : −



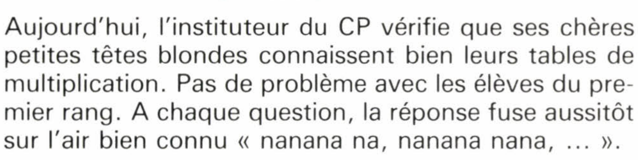
VOL DE CANARDS

Deux colonies de canards se dirigeaient en vol parfait* vers le Sud lorsqu'ils furent attaqués par des chasseurs. Par bonheur aucun ne fut atteint, mais un certain nombre, pris de panique, quittèrent la plus petite des deux colonies pour rejoindre la deuxième. Le temps de s'organiser, et les volatiles reprirent leur vol parfait.

Quelques kilomètres plus tard, ils furent à nouveau attaqués par des chasseurs. Aucun d'eux ne fut atteint. Un certain nombre d'oiseaux de la petite colonie, toutefois supérieur à celui de tout à l'heure, prirent peur et s'en allèrent rejoindre la plus grande. Le temps de s'organiser et les canards pouvaient encore se déplacer en vol parfait.
Vingt minutes plus tard, ils étaient à nouveau attaqués. Aucun d'eux ne périt ; mais cette fois-ci tout ce qui restait de la petite colonie s'en alla rejoindre la grande. Le temps de s'organiser, et le groupe entier pouvait se déplacer encore en vol parfait.
Combien d'oiseaux comptait l'ensemble des deux colonies originelles, sachant que ce nombre était inférieur à 1 000 ?

** Un vol de canards est dit parfait, lorsque le nombre de canards constituant un rang augmente d'une unité lorsqu'on passe d'un rang au suivant, le premier rang étant constitué d'un seul canard. Autrement dit : le nombre de canards de la nième rangée est n.*

solutions pages 103 et 104



COURS PRÉPARATOIRE !

Aujourd'hui, l'instituteur du CP vérifie que ses chères petites têtes blondes connaissent bien leurs tables de multiplication. Pas de problème avec les élèves du premier rang. A chaque question, la réponse fuse aussitôt sur l'air bien connu « nanana na, nanana nana, ... ».

Enfin vient le tour du petit Blaise. L'instituteur lui demande de lui réciter une certaine table de multiplication. Quelle n'est pas sa surprise quand il voit le petit Blaise poser ses deux mains à plat sur la table, doigts écartés puis soulever successivement un à un ses doigts à partir de l'auriculaire de la main gauche jusqu'à celui de la main droite en énonçant à chaque coup un résultat.

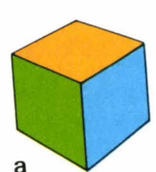
Manifestement, le petit futé ne savait pas sa table par cœur, mais il avait trouvé un truc bien pratique pour la retrouver.

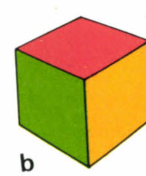
D'après vous, de quel nombre Blaise énonçait-il ainsi la table de multiplication ?

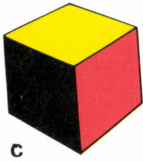
CONCOURS

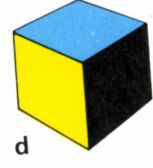
LES SIX CUBES

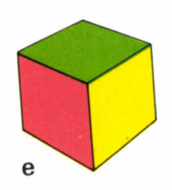
Voici six cubes colorés différents. Chacun d'eux a ses six faces peintes dans une couleur différente parmi le noir, le bleu, le rouge, le vert, le jaune et l'orange.

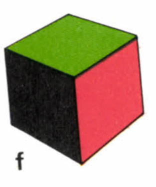

a


b


c


d


e


f

Voici maintenant ces six mêmes cubes ; mais chacun d'eux vu sous un angle pouvant être différent, et dans un ordre également différent. Ils ont été assemblés de manière que sur chacune des quatre faces rectangulaires du parallélépipède ainsi formé, on puisse retrouver les six couleurs de base. D'autre part, les faces en contact de deux cubes qui se touchent sont de même couleur.



Saurez-vous reconnaître, à partir du premier schéma, les cubes ainsi placés pour former ce parallélépipède ?
Quelle est la couleur opposée au noir dans le 2e cube, compté à partir de la gauche (indiqué par une flèche sur la figure) ?

jeux & casse-tête

CONCOURS

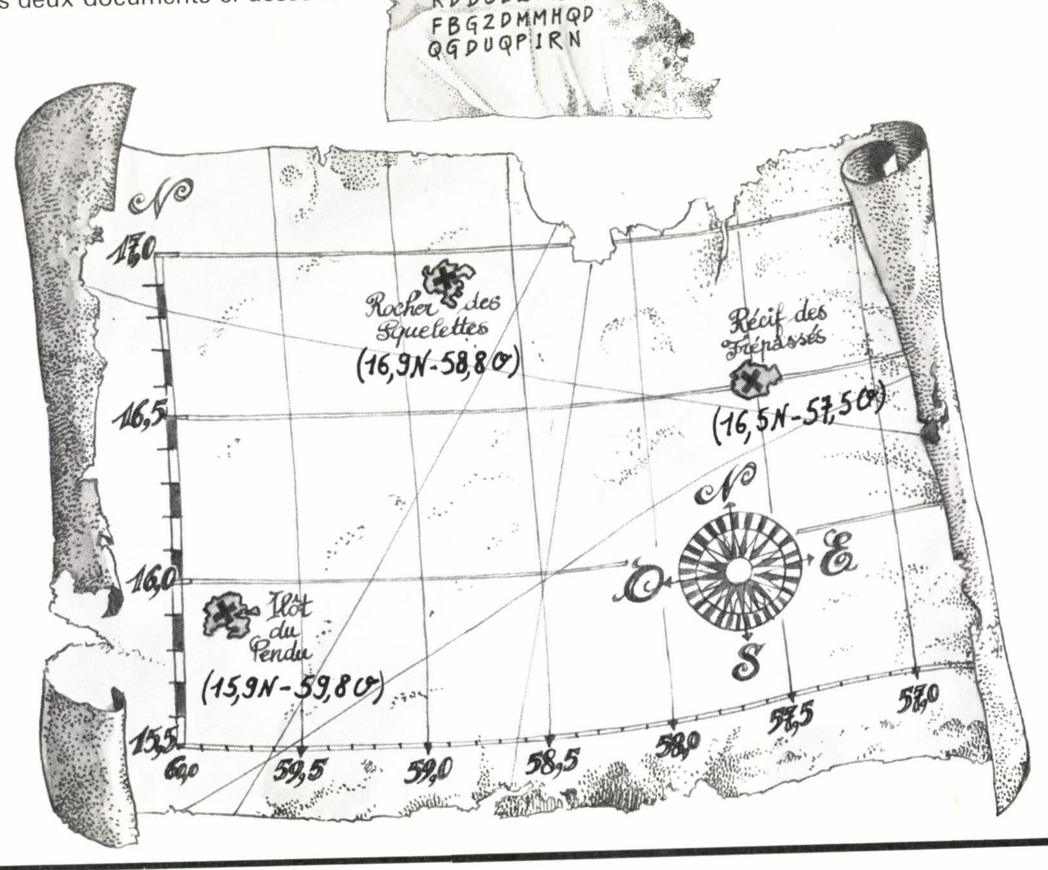
LA SANTA BARBARA

Pour cette épreuve du concours, vous aurez à retrouver l'épave de la Santa Barbara. Vous indiquerez sur le bulletin-réponse, page 11, sa position (longitude et latitude exprimées sous forme décimale comme sur la carte ci-dessous et non sous la forme degrés, minutes, secondes). On considérera le problème posé sur une surface plane.
Vous avez eu connaissance du message suivant :

« Pour retrouver l'épave de la Santa Barbara, voici comment vous procéderez. Vous partirez de l'épave de l'American Queen. Vous mettrez le cap sur l'Ilot du Pendu et parcourerez en ligne droite une distance double de celle qui sépare l'American Queen de l'Ilot du Pendu. Puis vous mettrez le cap sur le Rocher des Squelettes. De la même manière vous parcourerez en ligne droite une distance double de celle qui sépare votre changement de cap et le Rocher des Squelettes. Puis de nouveau, vous changerez de cap pour vous diriger vers le Récif des Trépassés. Toujours de la même manière vous parcourerez dans cette direction, en ligne droite, une distance double de celle qui sépare votre dernier changement de cap du Récif des Trépassés. Vous changerez alors une dernière fois de cap. Vous vous dirigerez de nouveau en ligne droite vers l'épave de l'American Queen. Juste au milieu de cette nouvelle route vous trouverez la Santa Barbara. »

Pour parvenir à la solution vous disposez, en outre, des deux documents ci-dessous.

LDDRDHTZQT
ZQQDZBDLDU
KDBOLZDZSD
FBGZDMMHQD
QGDUQPIRN



SORTIE AVRIL

n° 02

GRATUIT

Descartes

Le journal d'informations de Jeux Descartes



SommairE

En breF

BATTLE FOR NORMANDY

6 Juin 1944 : les troupes alliées se lancent à l'assaut de la Normandie occupée. Leur objectif : la libération de l'Europe. Mais avant d'accomplir leur mission, ils vont devoir affronter l'élite des forces de la Wehrmacht et des Waffen SS.
Des plages au bocage Normand, une grande bataille et un jeu qui plaira à tous, surtout aux débutants.

VICTORY AT WATERLOO

La victoire que remportèrent les troupes anglaises de Wellington le 18 Juin 1815. Parviendrez-vous à transformer cette victoire anglaise en victoire de Napoléon. Un jeu très bien présenté, accessible à tous avec une très belle carte du champ de bataille.

INTERSTELLAR WARS

Une guerre intersidérale fait rage entre deux empires galactiques. Des règles font intervenir trois niveaux de difficulté et plusieurs scénarii sont fournis.

FIGHT FOR THE SKY

Août 1940 : l'Angleterre reste la seule puissance en guerre avec l'Allemagne. Pour la mettre à genoux, Goering lance sa Luftwaffe contre les villes anglaises. En face une poignée de pilotes bien décidés à ne pas se laisser faire !!!
Un jeu très bien organisé et qui plaira à tous les wargamers amateurs de combats aériens.

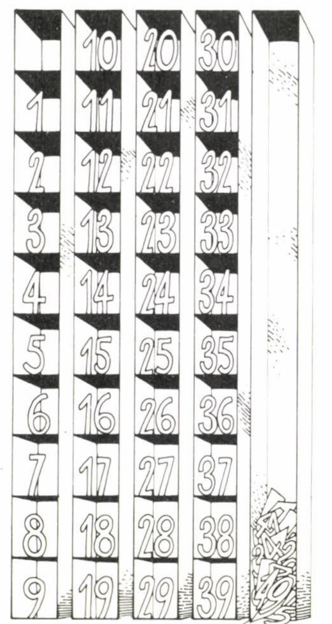
VICTORY AT INTERSTELL...

Ce jeu de rôle se situ...
USA mais a la grand...
hibition et des ga...
des courses fo...
refour... A v...

* voir liste page 108

le loto

Le loto, c'est bien connu, c'est facile, c'est pas cher et ça peut rapporter gros. Hélas, jeu de hasard, il échappe à toute méthode et nous n'allons certainement pas vous proposer ici quelque « truc » infaillible. Croyez bien d'ailleurs que si nous en connaissions, nous ne le publierions sûrement pas ! Cependant, il faut bien reconnaître que le loto se prête tout à fait à des petits problèmes de probabilité. En voici six.
Rappelons que ce jeu connu consiste à choisir 6 numéros parmi les numéros de 1 à 49 en les cochant sur une grille identique à celle-ci. Six numéros sont tirés au sort : on gagne (un tout petit peu), si on en a trouvé 3 ; davantage si on en a trouvé 4, 5 ou 6 ! (Dans les problèmes suivants nous ne tiendrons pas compte du numéro complémentaire).



Voici une grille type :

	10	20	30	40
1	11	21	31	41
2	12	22	32	42
3	13	23	33	43
4	14	24	34	44
5	15	25	35	45
6	16	26	36	46
7	17	27	37	47
8	18	28	38	48
9	19	29	39	49

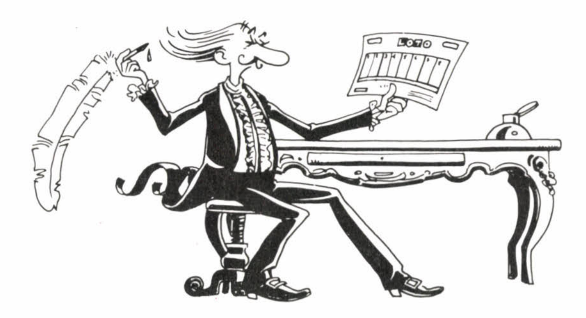


LA CINQUIÈME COLONNE

Lors d'un tirage, il n'est pas rare de voir l'une au moins des colonnes de la grille ci-dessus défavorisée par le sort. Aucun des numéros sortis n'en fait partie. Au contraire, quelle est donc la probabilité pour que les cinq colonnes soient représentées dans le tirage ?

PAIRS OU IMPAIRS ?

Le tirage du 1er septembre 1982 était remarquable : les six numéros étaient 2, 10, 12, 14, 42 et 46. Ils étaient tous pairs ! Pourrez-vous calculer la probabilité que lors d'un tirage, tous les numéros soient ainsi tous pairs ou tous impairs ?



MANQUE DE RIME

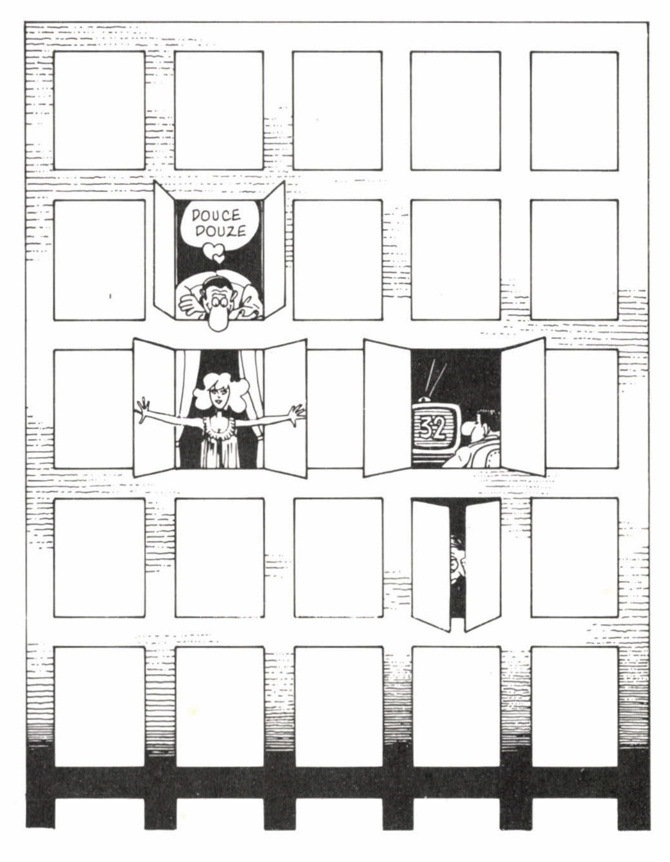
Quelle est la probabilité pour que les six numéros d'un même tirage se terminent tous par un chiffre différent ?

LA GRILLE DES QUATRE COLLEGUES

Quatre camarades de bureau décident de jouer ensemble au loto. Ils vont donc choisir en commun les six numéros qu'ils inscriront sur la grille. Hélas, chacun a ses petites manies :

- Alain refuse de jouer un nombre premier ;
- Bernard n'accepte pas deux numéros voisins sur une grille. Ainsi si l'on joue le 12, on ne doit jouer ni le 1, ni le 2, ni le 3, ni le 11, ni le 13, ni le 21, ni le 22, ni le 23 ;
- Claudine veut que la combinaison utilise une fois et une seule tous les chiffres de 0 à 9.
- Denise est née en 1949. Elle veut donc que l'on joue le 49.

Un vrai casse-tête dont la solution mériterait bien le gros lot ! Quelle sera la grille jouée par nos quatre compères ?



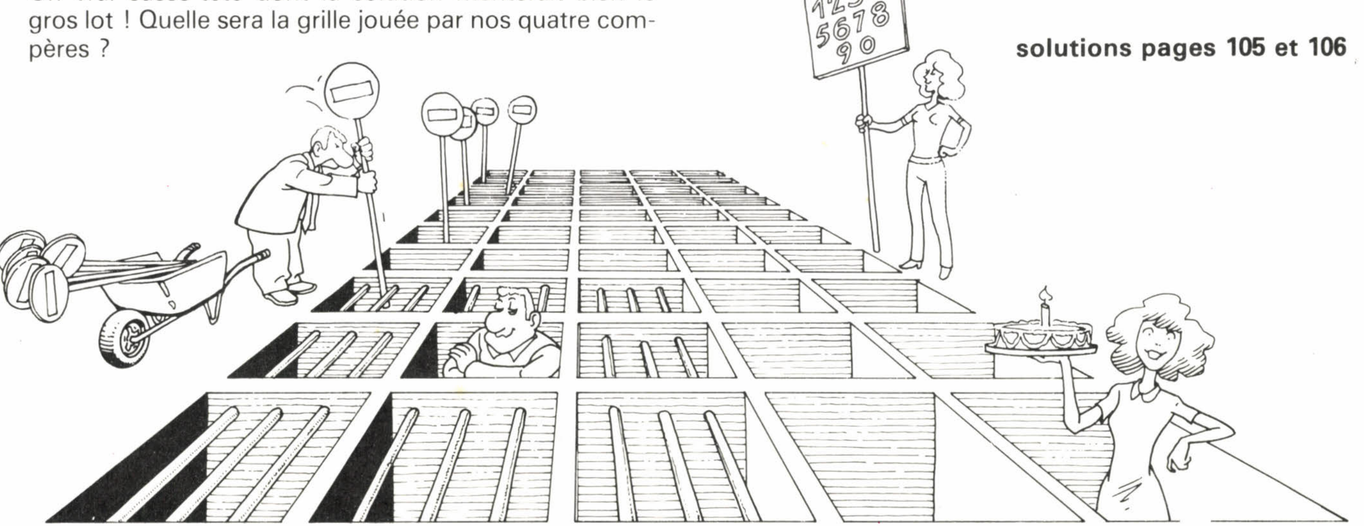
VOISINS

Il arrive que parmi les six numéros d'un même tirage, deux au moins soient consécutifs. Est-ce extraordinaire ? A vous de calculer la probabilité d'un tel événement...

UN NUMÉRO FIDÈLE

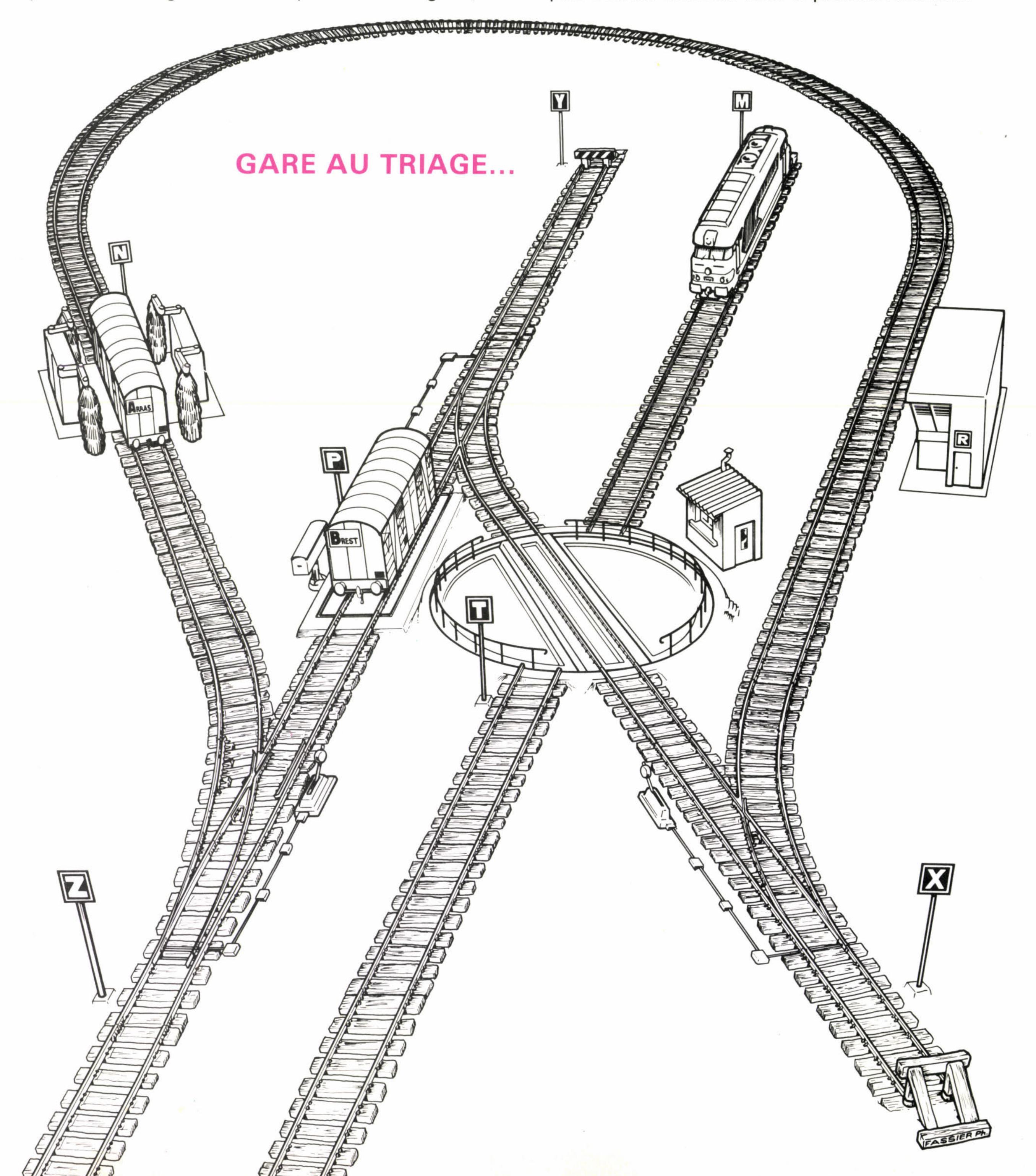
Il arrive qu'un même numéro sorte lors de deux tirages consécutifs. Mais pourrez-vous dire quelle est la probabilité d'un tel événement ?

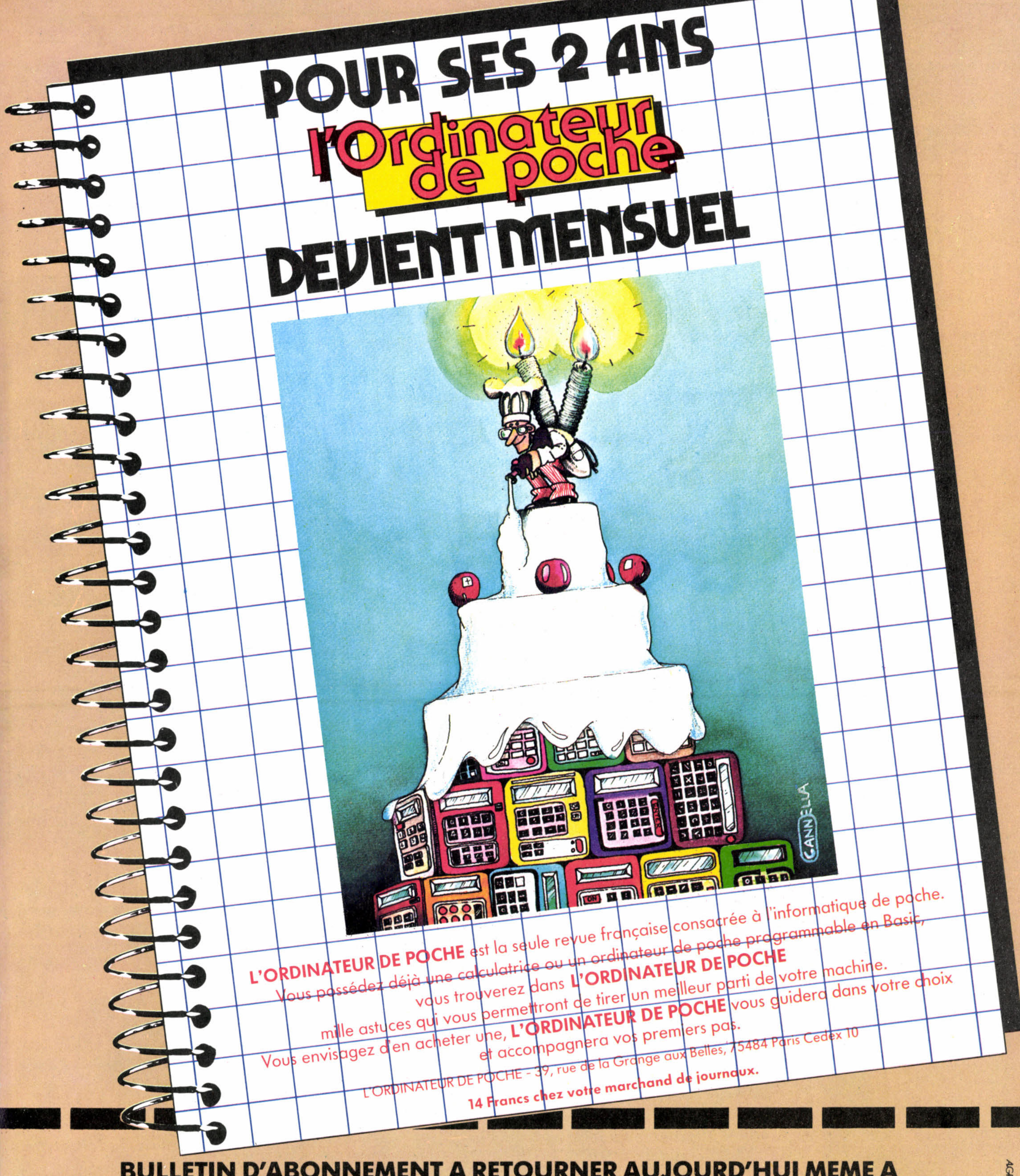
solutions pages 105 et 106



jeux & casse-tête

Le chef de gare avait pourtant bien demandé au cheminot de peser le wagon pour Arras et de passer celui de Brest au nettoyage... A-t-il été écouté ? Toujours est-il que les deux wagons sont mal placés dans la gare ; et qu'une seule motrice n'est disponible avant demain. Sauriez-vous intervertir les deux wagons en prenant soin de remettre la motrice à sa place ? Sachant qu'elle mesure neuf mètres de long, que chaque wagon mesure cinq mètres et que vous disposez de trois voies de garage : la X est longue de cinq mètres, la Y de quinze, et la Z de plus de trente ; la plaque tournante ne mesure malheureusement que neuf mètres...
Il existe de nombreuses manières pour arriver au résultat. Vous avez deux mois pour trouver la manœuvre la plus courte. Solution dans le prochain numéro.




POUR SES 2 ANS
l'Ordinateur de poche
DEVIENT MENSUEL
CANNELLA
L'ORDINATEUR DE POCHE est la seule revue française consacrée à l'informatique de poche.
Vous possédez déjà une calculatrice ou un ordinateur de poche programmable en Basic,
vous trouverez dans L'ORDINATEUR DE POCHE
mille astuces qui vous permettront de tirer un meilleur parti de votre machine.
Vous envisagez d'en acheter une, L'ORDINATEUR DE POCHE vous guidera dans votre choix
et accompagnera vos premiers pas.
L'ORDINATEUR DE POCHE - 39, rue de la Grange aux Belles, 75484 Paris Cedex 10
14 Francs chez votre marchand de journaux.





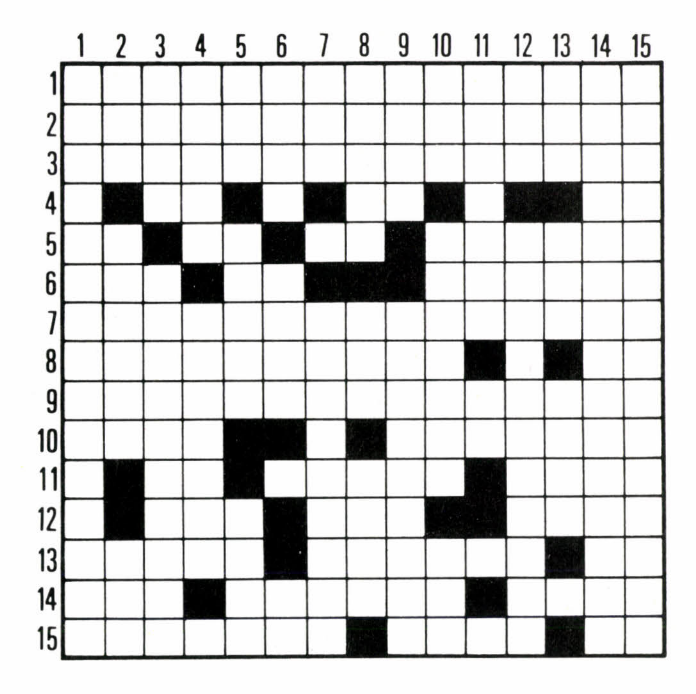
jeux & casse-tête

L'AVENTURA

Au cœur d'une jungle détrempée, au fond d'un volcan aux parois infranchissables, à l'intérieur du Temple de l'Anaconda, gardé par un énorme serpent, se trouve l'or inca !
A pied et en pirogue, d'île en île, en évitant les territoires jivaros et en affrontant les jaguars, vous parviendrez au Temple.
Des arbres abattus, des ponts de fortune vous permettront de passer les cours d'eau à pied sec. Hélas, ils bloquent le passage des pirogues que vous emprunterez en chemin.
Chaque fois que vous traverserez une île où se trouvent des jaguars, il vous faudra en abattre un. Une balle y suffira, heureusement car il ne vous reste que six balles dans le barillet.
Vous ne mettrez jamais le pied sur un territoire jivaro, il y va de votre tête. Et n'engagez jamais votre pirogue entre deux de leurs îles : leurs flèches sont empoisonnées.
Laissez toujours une île entre votre pirogue et les chutes du caïman. Le courant vous emporterait. Les cours d'eau sont infestés de caïmans, de piranhas, etc. Ne vous mouillez pas !
Vous vous êtes taillé des kilomètres de jungle à la machette, vous avez ramé le long de territoires hostiles. Vous avez finalement abandonné votre pirogue pour vous enfoncer à l'intérieur du volcan...
Vous voici enfin à l'entrée du Temple, épuisé, fébrile... Dans la pénombre, l'anaconda géant vous tombe sur les épaules. Déjà ses anneaux se resserrent. Vous reste-t-il encore une balle ?
Solution dans notre prochain numéro.

jeux & casse-tête

MOTS CROISÉS



Horizontalement :
1. Elles font ronfler les chauffeurs mais pas leurs moteurs (deux mots). — **2.** Plus connue pour ses hôtels particuliers que pour ses bidonvilles (trois mots). — **3.** Concerne des noyaux pouvant occasionner de gros pépins. — **4.** Grecque. Même l'Amazone commence comme ça. Voilà à quoi mène la licence ! — **5.** Sur la plaque de Rainier. Sur celle de Béatrice. Pronom ou cardinaux. Un Lucquois pas loin de Jean Giono. — **6.** Vieux pétard. Conjonction. Capitale autrichienne revisitée par Dagobert. — **7.** Le plus long adjectif pour le plus petit pays du Marché Commun. — **8.** Qualifie un accident de la circulation. Tel pas quel. — **9.** Qualifie un tournage qui peut être dangereux. — **10.** Aragon était donc vraiment fou de cette Elsa... Inv. évaluées. — **11.** Deux sur cinq. Il en faut deux pour faire Donald et quatre pour jouer. Frère de Moby Dick revu par Dagobert. — **12.** Sigle bien connu des discophiles. Inv. : se prend en sortant. Prouve bien que le pire n'est pas toujours sûr... — **13.** Et pourquoi pas joujous ou caillous pendant qu'on y est, Dagobert ! Arrondie. Sigle chrétien. — **14.** Possessif. Sacrifie. Greffa. — **15.** Volai à la façon d'une cocotte. Des services peu appréciés en face. Consonnes.

Verticalement :
1. Encourage à faire l'amour, pas la guerre. — **2.** De bas en haut : interjection. Il a cessé d'être seul une veille de week-end. Bout de nougat retourné. — **3.** On fait ça au temps pour s'amuser. Pardonneront. — **4.** Une commune des Deux-Sèvres pas loin de l'Oise. Un prix Nobel pas loin d'Eiffel. — **5.** Phonét. : on peut se poser cette question en approchant d'Hélemmes. De bas en haut : de haut en bas, d'un demi-ton... De bas en haut : sigle. — **6.** Fermé. De bas en haut : quand on l'est de soi-même, c'est qu'on est vain. Possessif. — **7.** Lettres d'Oyonnax. De bas en haut : doit être démêlé pour y voir clair. — **8.** Un crédit aussi cher, ça n'a pas d'intérêt. Lettres de liqueur. Deux fois deux voyelles. — **9.** Mièvre avant la praline. De bas en haut : ville arabe faisant irrésistiblement penser à Beethoven... (orth. francisée en deux mots) — **10.** Pourrait désigner phonétiquement un appareil à hacher des sortes de myrtilles. Dynamos de triste mémoire pendant la guerre d'Algérie. Genre de bouche qui peut occassionner des chutes imprévues. — **11.** On l'extrait de la fève de calabar. Négation. — **12.** Thé anglais. Glouglous, tic-tacs, vroum-vroums, etc. — **13.** La façon correcte de prononcer le premier précédent. Le premier 6 horizontal a souffert en faisant le voyage jusqu'ici. De bas en haut : porté pâle, s'agissant d'un rouge. — **14.** Ils précèdent le lancement du disque. — **15.** De bas en haut : envoyées en l'air pour le plaisir de l'oreille et de l'œil.

solutions page 106

CONCOURS

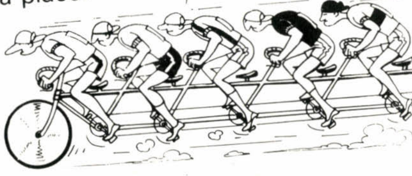
LES ECHAPPES

Au départ de cette course cycliste, il y avait 150 coureurs, numérotés de 1 à 150 et répartis en 15 équipes de 10 cyclistes chacune. Les 10 coureurs de chaque équipe portent évidemment des numéros consécutifs. Moins de 20 kilomètres après le départ on apprenait l'abandon du n° 38. Peu de temps après, se dessinait la première échappée conduite par six coureurs représentants de trois équipes.

Un spectateur remarqua que mis les uns à la suite des autres, les six numéros de ces cyclistes formaient un nombre de dix chiffres dans lequel chacun des chiffres de 0 à 9 avait sa place.

Un deuxième spectateur nota que cinq des six numéros avaient pour somme le nombre 100.

Enfin, un troisième remarqua qu'en retournant un des numéros sens dessus dessous, on obtenait un des cinq autres numéros.



Quels étaient les numéros de ces six coureurs échappés ?

notre jeu en encart

AÉROPOSTALE

nombre de joueurs : 2 à 4 ;
but du jeu : être le premier à rapporter 13 sacs postaux au cours d'un tour ;
matériel :
• l'encart et ses pions ;
• deux dés ;
• du papier, un crayon.
préparation du jeu :
Chaque joueur choisit une couleur et les pions correspondants.
Les pions :
• le pion T est le marqueur de tour. Il permet de savoir à tout moment à quel tour de jeu on en est. Il peut immédiatement rejoindre la bande numérotée figurant au bas de l'encart, dans la première case ;
• le manche à air indique la direction du vent dominant. Elle peut être immédiatement placée au milieu de la rose des vents figurant sur le plateau de jeu ;
• les pions aérodromes interviendront dans le jeu quand un joueur décidera d'en acquérir. Ce sont des pistes privées.
• les avions enfin, qui sont de trois types :

moyens-courriers  longs-courriers  hydravions 

Chaque tour de jeu comprend quatre phases par joueur. Un nouveau tour commence quand chaque participant a réalisé les actions auxquelles il a droit. Le déroulement d'un tour de jeu peut être résumé de la manière suivante :
1. déplacement du marqueur de tour ;
2. jet de dé indiquant l'orientation du vent pour le tour.
Pour chaque participant, les quatre phases sont :
3. phase d'équipement (achat d'avions et d'aérodromes) ;
4. phase de déplacement des avions ;
5. phase de prise du courrier ;
6. phase de ravitaillement.
le début du jeu :
chaque joueur commence avec un avion moyen-courrier, le plein en carburant pour cet avion et 10 000 francs.
Cette somme et le numéro de l'avion seront inscrits sur une feuille de route (tableau 1). Pendant la phase d'équipement, les achats y seront décomptés. On y notera aussi le nom des villes et le numéro du tour où est pris le courrier et le coût du ravitaillement pour chaque avion tout au long de la partie.
Le point de départ de tous les avions est Paris.
Voyons maintenant en détail comment se déroule chaque phase de jeu.
Commencons par la météo, qui est commune à tous les joueurs pendant un tour. Un joueur quelconque lance le dé. Selon le résultat il oriente le manche à air dans le sens du vent (direction de 1 à 6). C'est le vent dominant du tour.
• Phase d'équipement : c'est le moment des achats. Selon ses moyens, le joueur peut acheter un ou plusieurs avions et des aérodromes. Le prix des avions est le suivant :
— un moyen-courrier : 15 000 francs ;
— un long-courrier : 20 000 francs ;
— un hydravion : 25 000 francs.
Si le joueur désire construire un aérodrome privé, il doit d'abord indiquer clairement la case libre (sans ville, ni aérodrome adverse) où il désire le construire. Il peut s'agir d'une case de plaine, de désert, de jungle, de montagne ou sur une île (il n'est bien sûr pas possible de construire en pleine mer). Le prix à payer dépend à la fois de la nature du terrain et d'un jet de dé qui représente conjointement les aléas de la construction, les conditions climatiques. La plaine (vert clair) vaut 2 ; le désert (jaune), 3 ; la jungle (vert foncé), 4 ; la montagne (marron), 5 et l'île, 6. Le résultat du jet d'un dé est multiplié par la valeur du terrain, puis multiplié par 1 000. Le prix d'une piste privée varie donc entre 2 000 F (construire en plaine et sortir 1 au dé) et 36 000 F (choisir de construire sur une île et tirer 6). Après avoir réalisé son jet de dé et calculé le prix du terrain le joueur annonce s'il décide ou non de construire. Rien ne l'y oblige s'il trouve cela trop cher.

Précisons que plusieurs joueurs peuvent construire chacun un aérodrome privé si, et seulement si, la case correspond à une île ou un archipel. Les pions aérodromes de couleurs différentes seront simplement empilés. Dans tous les autres cas, la case de construction convoitée devra être libre.
Intérêt de la construction pour un joueur :
— les pistes privées jalonnent sa route, ce qui réduit ses risques ;
— le propriétaire y fait le plein gratuitement ;
— le plein coûte deux fois plus cher qu'ailleurs pour le ou les avions adverses qui seraient contraints de s'y poser. Et c'est le propriétaire du terrain qui touche la somme correspondant au ravitaillement ;
— il peut y entreposer son courrier.
• Phase de ravitaillement : hormis le premier plein qui est accordé d'office au départ, chaque avion doit se ravitailler à la fin de son déplacement, qu'il ait ou non épuisé ses capacités de déplacement.

Pour un moyen-courrier, le plein coûte 1 000 F et accorde 6 points de déplacement. Le plein de l'hydravion coûte 1 500 F et accorde 8 points de déplacement. Enfin, celui du long-courrier coûte 3 000 F et accorde 12 points de déplacement. Ces points sont un potentiel, et ne correspondent pas nécessairement au nombre de cases de déplacement réel. Le tarif indiqué est valable pour toutes les villes du plateau de jeu où atterrit un avion, il est multiplié par deux si l'avion se pose sur un terrain privé adverse. Enfin, le ravitaillement est gratuit sur les terrains d'atterrissage que le joueur a lui-même construit.
• Phase de déplacement : un avion vole selon sa catégorie (potentiel de déplacement accordé par le plein), mais aussi de la météo (direction du vent) et d'un jet de dé qui simule la plus ou moins bonne préparation de l'avion à la suite d'une escale. Ce jet de dé, nous l'appelerons jet d'autonomie : c'est par lui que commence la phase de déplacement d'un avion.
Le jet d'autonomie : si l'avion est un moyen courrier le joueur lance un dé ; pour les autres types, deux (voir tableau 2).

Type d'avion : M-C Numéro de l'avion : 1	
N° tour	Villes
1	Alger (1 sac)
2	— (vent défavorable) trop faible autonomie
3	Casablanca (1 sac)
4	— (panne 4)
5	—
6	Iles Canaries (1 sac)
7	Casablanca (1 sac)
8	Madrid (1 sac)
9	— (vent défavorable)
10	Paris

Total : 5 sacs
Bonus : 1 Canaries et Casablanca (2 sacs)
Gains :
— Alger : 3 000
— Casablanca : 8 000
— Canaries : 12 000
— Madrid : 2 000
Total : 25 000 F

tableau 1 : *exemple de feuille de jeu pour un avion.*

Pages 65-72 manquantes
(encart "Aéropostale")

Le résultat de ce jet indique le potentiel de déplacement de l'avion en toute sécurité. Le joueur peut choisir de faire décoller ou non son avion. Le vol n'est pas obligatoire. S'il opte pour le décollage il procède comme suit : le joueur déplace de case en case son avion dans la direction de la ville de son choix. Au moment où son avion pénètre dans un hexagone il consomme des points de déplacement.

— Si l'avion avance en suivant la direction du vent, il ne consomme qu'un demi-point par case, un point s'il s'agit d'une case de montagne ;

— si l'avion avance dans la direction inverse du vent, il consomme deux points par case pénétrée, et quatre s'il s'agit d'une case de montagne ;

— dans les quatre autres cas (vent de côté), il consomme un point par case, et deux s'il s'agit d'une case de montagne.

Le décollage consomme un point de déplacement, mais l'atterrissage ne consomme rien. On peut faire autant d'escales qu'on le souhaite au cours d'un tour.

Une précision concernant l'hydravion : il peut se poser sans problème sur toutes les cases de fleuve (en cas de jet de crash, il n'est pas détruit sur un résultat au dé indiquant 3, 4, 5 ou 6).

Le joueur peut, en suivant cette règle, faire avancer son avion d'un nombre de cases égal à son jet d'autonomie. Quand un avion atterrit sur une ville ou une piste privée située sur l'une des six entourant la ville, le joueur note sur sa feuille de jeu le nom de la ville dans laquelle son avion vient d'atterrir (prise d'un sac de courrier) en face du numéro du tour.

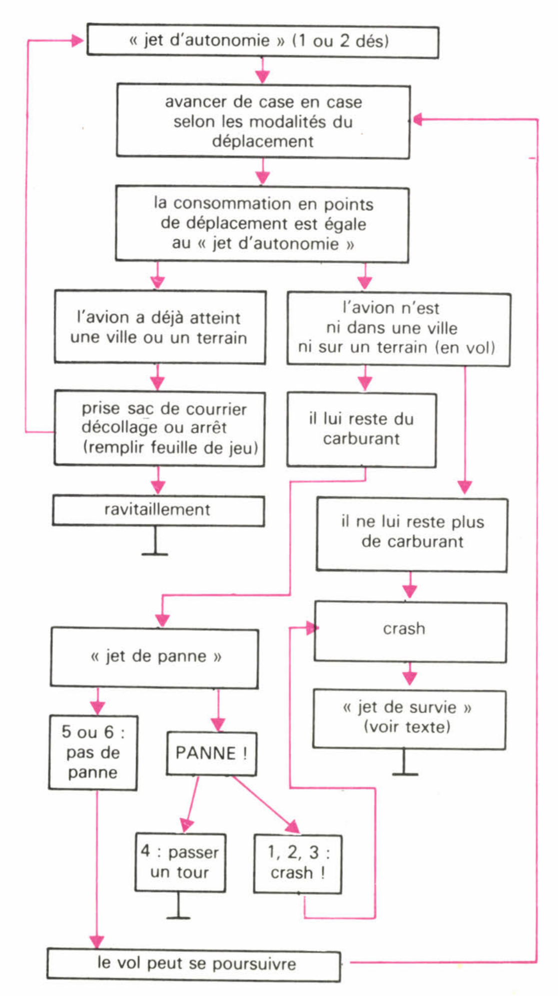


tableau 2 : *organigramme du déplacement d'un avion.*

A chaque décollage, le joueur tire un nouveau jet d'autonomie jusqu'à épuisement de ses points de déplacement. Le tour de cet avion est alors terminé. Le joueur déduit de son « capital » le coût du ravitaillement. Le joueur passe au déplacement des avions qu'il n'a pas encore déplacés et quand il a réalisé tous ses déplacements, c'est au tour du joueur suivant.

les pannes : si l'avion arrive au terme de son autonomie en plein vol sans être à cours de carburant, le joueur lance un dé de panne. Le « jet de panne » entraîne cinq conséquences possibles :

1. le « crash mortel » : l'avion et le pilote sont morts. 2. le « crash » sur la case où a eu lieu la panne : on règle la situation du pilote avec un jet de survie. 3. même chose que précédemment, à la différence près que le joueur peut choisir la case où il tente de se poser : une des 6 cases voisines de celle où la panne s'est produite. 4. le pilote atterrit sans encombre, mais doit passer un tour en réparations (c'est là qu'il rencontre le Petit Prince !). Il redécollera le tour suivant et effectuera ses déplacements avec le carburant qu'il lui reste. 5-6. il n'y a pas de panne et le vol se poursuit. Désormais l'avion n'avance que d'une case à la fois et à chaque case le joueur doit lancer un dé de panne. S'il est à court de carburant, c'est la panne irrémédiable et l'avion est détruit comme précédemment pour un résultat au dé donnant 1, 2 ou 3.

Le « jet de survie » : même si l'avion est intact, le pilote peut mourir de faim, de soif ou d'épuisement. Cela dépend naturellement du terrain où il s'est posé (mêmes valeurs que lors de l'achat de pistes privées). Le pilote survit si la valeur obtenue au dé est supérieure ou égale à la valeur du terrain où s'est posé l'avion. Si l'avion et le pilote sont « intacts », ils redécollent au tour suivant (ils sont ravitaillés en carburant). Si le pilote meurt, l'avion est également perdu. Si l'avion est détruit, mais que le pilote survit, il peut partir dès le tour suivant sur son nouvel avion au départ de Paris (pour autant que le joueur dispose de ce nouvel avion dans les tours suivants). Ce pilote devient pour le restant du jeu, un « vétéran » : chaque fois que le joueur déplacera l'avion du vétéran, il ajoute 1 à son jet d'autonomie.

les gains :

Le principal moyen de gagner de l'argent est de ramener du courrier à Paris. Lorsqu'un joueur réussit à faire parvenir un de ses avions à Paris, il consulte sa feuille de jeu pour connaître le nombre de sacs de courrier qu'il contient. Chaque sac rapporte 1 000 francs multiplié par le chiffre que porte la ville d'où il vient.

Par exemple, un sac en provenance de Cayenne vaut 12 000 (Cayenne porte le chiffre 12 × 1 000, soit 12 000 francs).

Quand un joueur est le premier à ramener du courrier d'une ville, quelle que soit sa distance de Paris, la valeur du sac double. Etre le premier à rapporter un sac de Cayenne rapporte 24 000, par exemple. C'est la raison pour laquelle tout au long du jeu, chaque joueur doit noter avec soin son escale dans une ville en face du numéro du tour. Cela permet de savoir où et quand il a pris le courrier. Mais attention, le bonus — qui correspond en fait à une promotion pour la compagnie qui réalise une première — va à l'avion qui est le premier, non à prendre, mais à rapporter le courrier à Paris. Si deux avions adverses parviennent au même moment à rejoindre Paris et ont tous les deux un sac de courrier en provenance d'une ville qui pour la première fois est reliée à Paris par les airs, c'est le joueur qui a pris le courrier au tour le plus élevé qui empoche le bonus. C'est en effet ce joueur qui rapporte le courrier le plus récent.

Le vainqueur est celui des joueurs qui à la fin de son tour de jeu a rapporté 13 sacs de courrier (ou plus bien sûr !). A 3 ou 4, les joueurs peuvent contracter des alliances temporaires et faire entre eux commerce d'avions ou d'aérodromes.

François Nédélec.

par Philippe Paclet
et Jean Thibaud

les gendarmes et le chauffard

Echapperez-vous à la patrouille de police ? Eviterez-vous la voiture du chauffard fou qui tente de vous écraser ? Peut-être... si vous adoptez la bonne stratégie !

Alerte à toutes les patrouilles ! Un hold-up vient d'être commis au coin de la 27e rue et de la 12e avenue. Le bandit s'est enfui sur un vélomoteur... Alerte à toutes les patrouilles...

La seule voiture de police faisant sa ronde dans la zone ne se trouve qu'à quelques pâtés de maison du lieu du délit ; son puissant moteur lui permet d'aller deux fois plus vite que le fuyard et, qui plus est, elle est dotée d'un système de radar très perfectionné capable, à tout instant, de repérer la position exacte dudit fuyard. L'issue de cette poursuite ne semble faire aucun doute. Oui, mais... ! Petit détail qu'on ne vous a pas encore mentionné : il existe, dans cette ville un code de circulation très sévère à savoir, qu'il est très formellement interdit aux voitures de tourner sur la gauche. Et les policiers, eux aussi, sont tenus, en toute occasion, de respecter cette règle. Pour le bandit, au contraire, qui n'en est plus à une infraction près, et qui chevauche un engin d'une extrême maniabilité, tout est permis, faire volte-face même.

En somme, vous l'aurez compris, le « jeu de la patrouille » est un jeu qui se pratique sur un damier (supposé, pour plus de commodité, infini) avec un pion noir (le voleur) et un pion blanc marqué d'une flèche (la police). La figure 1 explique les déplacements permis à chacun des deux pions. Le pion blanc prend le noir, s'il vient échouer sur sa case ou sur l'une des huit voisines. Peut-il toujours y arriver ? Sinon, quelles dispositions initiales sont-elles favorables au noir ? Comment doit-il en profiter ? Voilà quelques questions qui peuvent venir à l'esprit.

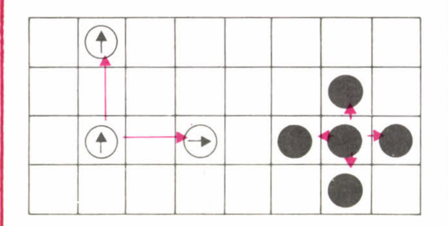


Figure 1 : *déplacements de chaque pion dans le « jeu de la patrouille ».*

Ces questions sont vite résolues si l'on adopte le point de vue juste, c'est-à-dire en l'occurence, ici, celui de la police. Bien sûr, « point de vue » est à entendre dans son sens original, point de repère si vous préférez : nous allons utiliser un repère mobile lié à la voiture de police.

Il faut donc, à partir de maintenant, imaginer que le pion blanc reste toujours immobile, sa flèche toujours pointée dans la même direction. Ses mouvements réels sont représentés en compensation par des mouvements du pion noir. Il y en a de deux types (figure 2). Il faut un peu plus

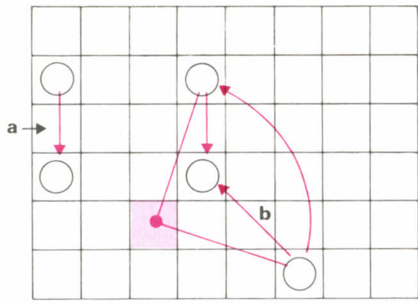


Figure 2 : *a - type 1*
b - type 2
En rose la case centrale.

de temps pour se rendre compte que le deuxième type correspond bien au cas où le pion blanc tourne de 90° vers la droite puis avance de deux cases, mais quelques essais vous montreront qu'il en est bien ainsi (n'oubliez pas que la flèche tourne en même temps que le pion).

Nous venons, en quelque sorte, de définir un nouveau jeu, équivalent au premier. Ce jeu ne nécessite qu'un pion (et une case centrale). Le joueur A peut déplacer le pion suivant l'un des deux mouvements de la fig. 2 ; le joueur B a les 4 possibilités usuelles, gauche, droite, devant, derrière. A joue en premier et tente de porter le pion noir dans le carré 3×3 entourant la case centrale. B cherche à l'en empêcher.

Ce nouveau jeu est d'analyse beaucoup plus commode que le premier. Regardons la figure 3. Si le pion se

1	1	1		
1	1	1		
0	0	0	1	1
0	0	0	1	1
0	0	0	1	1

Figure 3 : *à partir de ces cases, A peut reporter le pion dans le carré en 0 ou un coup.*

trouve au départ sur une des cases marquées d'un 0 ou d'un 1, A le rapporte sans difficulté dans le carré central en 0 ou 1 coup. Quelles sont les cases qu'il convient de marquer d'un 2 ? Ce sont celles à partir desquelles A peut porter le pion sur une des cases cerclées de rouge de la fig. 3, cases que nous appellerons intérieures en ce sens que chacune de ses 4 voisines appartient au domaine des 0 et 1 : un coup de B ne permet pas d'en faire sortir le pion. On peut alors découvrir toutes les cases 2 par un procédé purement mécanique : effectuer à partir des cases intérieures les coups inverses de ceux de A, à savoir un déplacement de 2 vers le haut ou bien une rotation de 90° vers la droite autour de la case centrale suivie d'un déplacement de 2 vers la droite (figure 4).

La zone favorable à A s'est donc agrandie, faisant apparaître de nou-

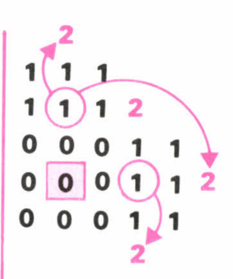


Figure 4 : *les cases 2 proviennent des deux cases 1 cerclées de rouge.*

velles cases intérieures, sur lesquelles on peut effectuer la même opération. Voici naître la zone favorable de la 3e génération. Nouvelles cases intérieures, nouvelles naissances. Et ainsi de suite. Indéfiniment ? Là est le trait le plus intéressant de toute l'histoire. Au bout de 11 étapes, ce processus de génération spontanée produit la forme de la figure 5, qui,

			8	11					
			5	8					
		3	4	7	10				
		2	3	4	7				
	1	1	1	3	6	9			
	1	1	1	2	3	6			
	0	0	0	1	1	5	8		
	0	0	0	1	1	2	3		
9	0	0	0	1	1	3	4	5	8
	7	4	3	2	3	4	7	8	11
	10	7	4	3	6	7	10		
		8	5	6	9				
		11	8						

Figure 5 : *la carte finale. A partir de toute case marquée n, A peut reporter le pion dans le carré des 0 en n coups au plus.*

remarquons-le, ne possède aucune case intérieure nouvelle. Ceci veut dire que l'étape suivante n'agrandira pas la zone favorable à A. La croissance s'arrête faute de reproductrice.

Tout le jeu tient dans cette figure. Si le pion se trouve sur une case marquée 7, A peut le porter au centre en (au maximum) sept coups contre toute défense de B. Si la case est vide, au contraire, B a toujours un moyen pour contrer A. Dans les deux cas, la tactique de A consiste à déplacer le pion vers la case portant le plus petit nombre, ce à quoi B répondra en portant le pion vers la case la plus lourdement chargée (convenons que toute case vierge soit marquée d'un 100).

Tenant cette carte en main, vous devenez infaillible au « jeu de la patrouille ». Par exemple dans la position ci-dessous, figure 6, c'est au voleur de jouer. Que doit-il faire ? Quelle sera la suite ?

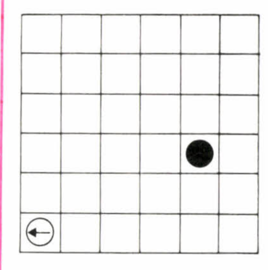


Figure 6 : *le « jeu de la patrouille ». C'est au noir de jouer. Quel est le bon coup ?*

La morale de cette histoire pourrait être : rien ne sert de courir si l'on ne sait pas aussi tourner. C'est une leçon instructive. Toute poursuite est un combat entre, d'un côté, la vitesse et de l'autre, la capacité de changer brusquement de direction. Pensez à une balle de fusil et un lapin courant en zig-zag, à un toréador esquivant la charge du taureau, à un ailier droit crochetant son arrière. Le chasseur a pour lui la vitesse ; la proie, elle, a la possibilité de prendre des virages plus serrés. Qui va l'emporter ?

Le « jeu du chauffeur homicide », que Rufus Isaacs présente et analyse en détail dans son ouvrage intitulé *Jeux différentiels* (Edit. Dunod, 1968), met en scène, de façon particulièrement dramatique, ces deux éléments, vitesse et courbure des trajectoires. Le titre est déjà tout un programme et on pourrait bien en situer l'action au moment palpitant de quelque film noir. Imaginez un immense parking, désert. Dieu seul sait pourquoi le héros de notre film est venu s'y aventurer à pied, car c'est l'occasion rêvée pour le « méchant » de se débarrasser de lui sans risque, au volant de sa confortable limousine. Suspense. Votre expérience de cinéphile vous dit qu'au cinéma un héros digne de ce nom sait se sortir à bon compte d'une telle situation.

Qu'en est-il dans la « réalité » ?

L'analyse mathématique de ce jeu introduit plusieurs paramètres : d'abord les vitesses de la voiture (V) et du piéton (v), puis le rayon de braquage minimum de la voiture (R) (le piéton, quant à lui, peut changer de direction comme bon lui semble) ; et enfin la taille et la forme de la voiture : ce sera pour nous un cercle C (pourquoi pas ?). Au centre de ce cercle, se trouve le poursuivant P, et le fuyard sera considéré comme rejoint s'il se trouve contraint de pénétrer à l'intérieur de C.

On peut alors dresser une « carte » de ce jeu, dans le même esprit que pour le jeu de la patrouille (mais ici il est impossible de la construire au coup par coup puisque justement la notion de coup n'existe plus). Une jolie figure (7) nous attend. Quelques mots pour la décrire. D'abord, on y observe une symétrie gauche/droite, qui reflète le fait que la voiture tourne aussi bien à gauche qu'à droite. Le cercle C est le cercle de capture (la voiture). Le cercle K est centré au point de coordonnées (R, O) et son rayon est Rv/V. La courbe tracée en rouge, ß, est fondamentale : c'est la « barrière » du jeu. Pour la tracer, on peut imaginer que K est une bobine autour de laquelle est enroulé un fil. Au début la direction du fil, maintenu tendu, pointe vers P et son extrémité libre touche C en A. En déroulant ce fil dans le sens des aiguilles d'une montre (tout en continuant à le maintenir tendu) son extrémité décrit la courbe ß. On s'arrêtera en B tel que PB soit tangente à K.

Pourquoi ce nom de barrière ? Et quel est son rôle par rapport au jeu ? Il est de deux ordres. En premier lieu, regardons ce qui se passe quand on donne de meilleures chances au piéton : une voiture plus petite, un rayon de braquage mini-

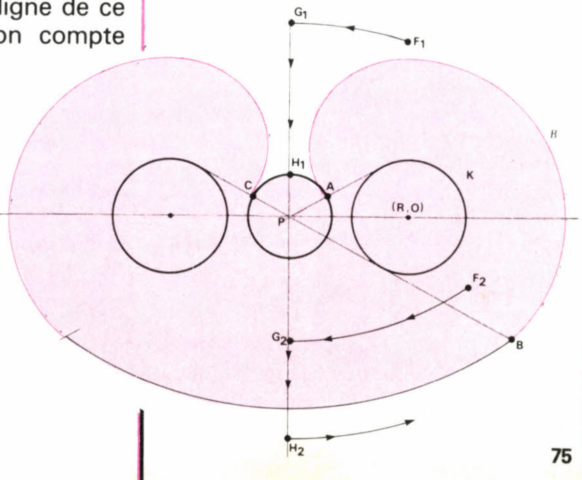


Figure 7 : *dans ce cas de figure, la voiture peut toujours rattraper le piéton.*

mum plus grand et un rapport de vitesse plus favorable. On voit (figure 8) qu'alors, il est possible que la barrière de gauche et celle de droite se coupent. Dans ce cas, la voiture ne peut rejoindre le piéton que s'il se trouve dans la petite zone devant elle. Sinon, s'il se trouve en F par exemple ; il n'a qu'à attendre, immobile, que la voiture l'ait, par son mouvement à elle, reporté en F' (trajectoire fléchée FHF') pour effectuer, au dernier moment un saut de côté (trajectoire F'G) ; voiture et piéton se retrouveront alors grosso modo dans la situation initiale. Doù une « répétition de coups ».

Le parcours fléché représente bien sûr une trajectoire de F dans le repère mobile lié à P. Il correspond, dans la réalité aux trois phases suivantes : 1. la voiture tourne sur la droite le plus possible (avec le rayon de braquage minimum) jusqu'à voir apparaître F dans son « colimateur » ; 2. elle file droit vers lui ; 3. le héros fait un saut de coté. Un scénario très réaliste en somme.

Revenons à la fig. 7. Les barrières ne se touchent pas. Ceci signifie que le piéton peut toujours être rattrapé. Le rôle de la barrière est maintenant de délimiter le parking en deux zones : si F se trouve dans la zone blanche, la voiture n'a pas trop de difficultés : elle tourne le plus rapidement possible pour avoir F en face d'elle (F_1G_1) puis va droit sur lui (G_1H_1). Mais si F se trouve dans la zone rosée, cela obligera P à prendre d'abord un virage sur la gauche jusqu'à ce que F se trouve dans son axe, mais derrière (F_2G_2), puis à aller tout à droite pour s'en éloigner le plus vite possible (G_2H_2) et par là replacer F dans la zone blanche.

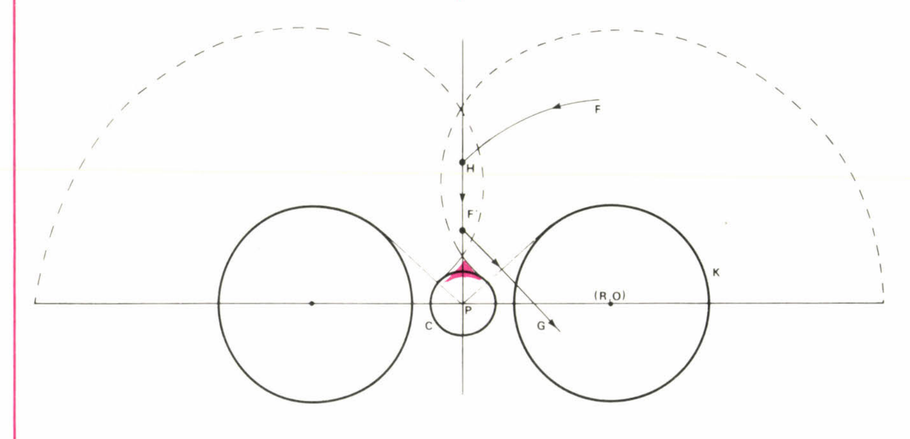


Figure 8 : *des conditions plus favorables au piéton : il peut toujours s'échapper sauf s'il se trouve dans la zone rouge.*

Jouez au jeu du chauffeur homicide

nombre de joueurs : 2
matériel : une grille d'hexagones, la plus grande possible (celle de notre jeu en encart par exemple) ; un pion blanc orienté (un morceau de carton où l'on aura dessiné une flèche) ; un pion noir.
but du jeu : pour le joueur blanc rattraper le pion noir, pour le joueur noir, lui échapper.
déroulement du jeu : les joueurs placent leur pion dans la position de la figure 10. Le joueur blanc commence, puis chaque joueur déplace son pion à tour de rôle d'après l'un des mouvements autorisés (fig. 9). le but du blanc est d'amener son pion sur la case oú se trouve le pion noir ou l'une des 6 voisines. S'il n'y parvient pas en 15 coups, la manche s'arrête et le blanc marque zéro... ; s'il y parvient en 15 coups juste, il marque un point, en 14 coups 2 points, en 13 coups 3 points... Puis les joueurs changent de couleur. Après un nombre de manches fixé à l'avance le joueur ayant le plus de points a gagné.

commentaire : si les deux adversaires ont lu la rubrique, le jeu perdra vite de son intérêt puisqu'il est «résolu ». A eux alors de modifier les règles de déplacement. Nous attendons vos suggestions et vos résultats.

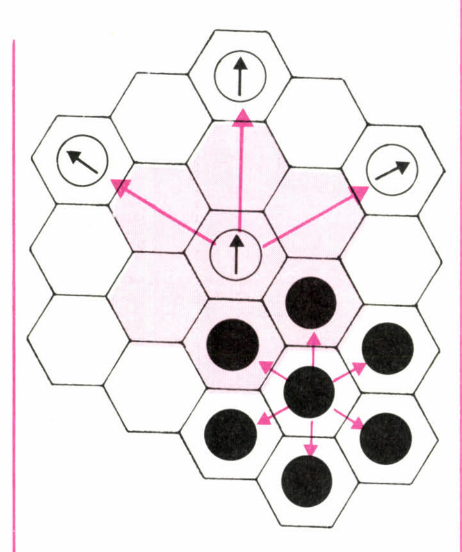


Figure 9 : *mouvements de la voiture (blanc) et du piéton (noir). Les cases de prise sont les sept cases rosées.*

La courbe ß est une barrière, en ce sens qu'il serait impossible pour P d'effectuer cette manœuvre, reporter F dans une zone favorable, en le faisant passer directement par dessus ß (c'est-à-dire en tournant immédiatement à droite).

Il n'est pas possible ici de justifier plus précisément ces affirmations. Mais le lecteur aura tout loisir d'observer les phénomènes dont nous parlons sur un modèle « discrétisé » : le parking sera schématisé par un réseau hexagonal, les mouvements de la voiture et du piéton seront ceux de la figure 9 et le cercle sera représenté par les sept cases rosées. Il ne restera plus qu'à tracer une carte, comme dans « le jeu de la patrouille », pour voir apparaître cette fameuse barrière et expliquer, entre autres, pourquoi il faut, et comment il suffit de treize coups à la voiture pour écraser le piéton qui se trouve derrière elle. (figure10).

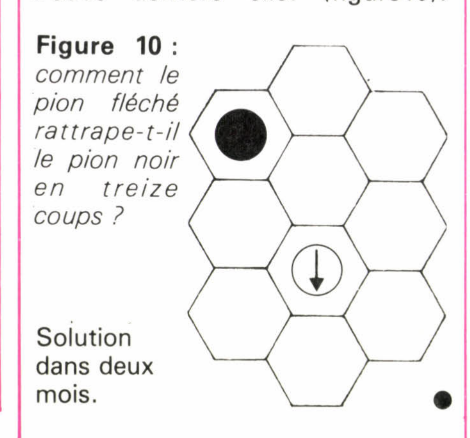


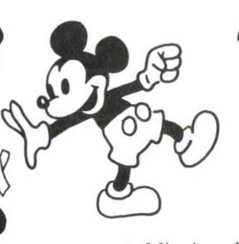
Figure 10 : *comment le pion fléché rattrape-t-il le pion noir en treize coups ?*

Solution dans deux mois.



Mickey et Donald© chez J.I 21

Un grand dessin animé en jeu de poche



LES FABULEUX personnages de Walt Disney héros d'une nouvelle aventure... dont vous êtes l'acteur principal. Mickey, Donald, Dingo et Minnie, chacun dans leur rôle : Mickey débrouillard et serviable, Donald bien brave et un peu borné, Dingo gentil, mais un peu paresseux. A vous de jouer avec eux et d'arrêter l'incendie infernal d'un grand building (on a déjà vu ça quelque part...) avec cette équipe de sympathiques bénévoles. Un baiser de la charmante Minnie récompensera Mickey - si vous l'avez bien secondé - et vous par la même occasion !

L'animation des personnages est prodigieuse de vérité, les péripéties sont hilarantes : la tête de Donald quand il se balance sur la hampe du drapeau, l'air pimbêche de Minnie, tout est là...

Le spectacle et l'humour... sans méchanceté

Mickey et Donald est un superbe exemple de la génération actuelle des Jeux JI 21 : un dessin animé qui suit la cadence que vous lui imposez, et qui vous pose de sacrés problèmes... mais passionnants à résoudre.

Des jeux spectacles, qui rappellent par leur thème des films récents... ou célèbres : le scénario de Donkey Kong, l'énorme gorille qui a enlevé une charmante jeune femme est transparent...

Mais aussi des jeux sympathiques, où il s'agit d'aider un sauveteur, de rendre service, d'exécuter une prouesse, sans que cela soit au détriment des autres. Aucune méchanceté agressive, dans cette sélection JI 21, qu'il s'agisse de thèmes de sauvetage, de recherche, d'aventure, ou de protection.

Audiovisuel et humour y font bon ménage, depuis les requins rigolards du « parachute », jusqu'à l'air dégoûté de « Snoopy » qui va se coucher quand il rate une balle.

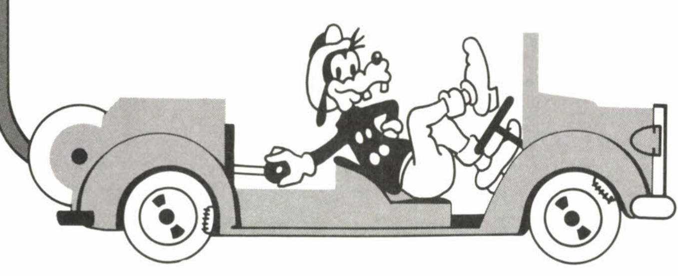
Le son ici, renforce l'image : guillerettes quand vous réussissez, les notes électroniques deviennent sarcastiques lorsque vous perdez.

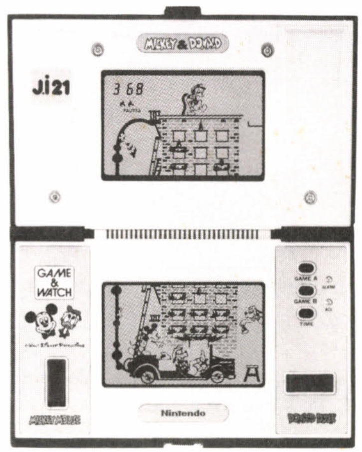
Et les grands classiques

Si actuellement les Jeux JI 21 en sont à la commande quadridirectionnelle et au double écran, le succès des grands classiques ne se dément pas : Parachute, Pieuvre, Snoopy, Mickey, Popeye, Fort Apache, Pont des Tortues...

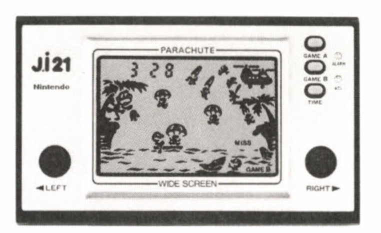
Tous contribuent encore à associer à JI 21 l'image de ces jeux d'attente ou de voyage, avec leurs deux boutons de commande, leur écran, et bien sûr, leur montre réveil.

En attendant de nouvelles surprises dans les loisirs électroniques, JI 21 tient son pari : un nouveau jeu audiovisuel sympathique, format poche, toutes les six semaines. Disons-le tout de suite : le prochain s'appelle « Green-House ».

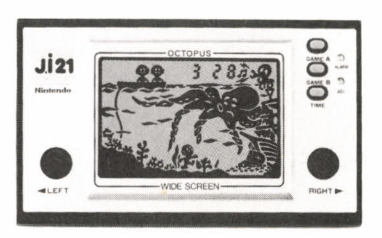




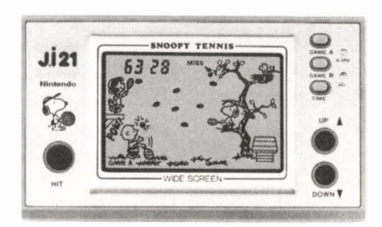
Mickey et Donald : *Mickey, Donald et Dingo luttent contre l'incendie d'un grand immeuble. Mais quand Dingo oublie de pomper, ça sent le roussi pour Donald... Un jeu où il est possible de faire des super scores.*



Le parachute : *les parachutistes sortent de l'hélicoptère au-dessus d'une mer infestée de requins. Soyez rapides pour les sauver avec le canot.*



La pieuvre : *les scaphandriers vont récupérer le trésor englouti dans l'épave. Mais la pieuvre guette avec ses tentacules. Vite, au canot !*



Snoopy : *Snoopy joue au tennis contre ses deux petits camarades. Mauvais perdant, il se couche dès qu'il rate une balle... mais reprend le jeu juste après...*

les fantômes entrent en jeu

Poursuivons notre tour du monde à travers les cartes. Aujourd'hui, des trois jeux présentés, très originaux, deux proviennent des Amériques...

l'échanjeu

Deux joueurs utilisent un jeu de 54 cartes (1). L'ordre des cartes est celui de la bataille, à une différence près : l'as est plus fort qu'une figure, mais plus faible que toute autre carte.

La valeur des cartes est la suivante :

R D V	: 0 point
10 9 8	: 1 point
7 6 5	: 2 points
4 3 2	: 3 points
A	: 4 points

La valeur du joker sera précisée ultérieurement.

Le donneur bat les cartes, puis en distribue 8, une par une, à chacun. Chaque joueur regarde son jeu pour s'en souvenir, puis l'échange avec celui de l'autre joueur. Chaque joueur écarte alors à son gré deux cartes de son jeu et les pose sur le talon.

Les joueurs vont maintenant poser successivement sur la table une de leurs six cartes, face cachée, en face de la carte de l'adversaire. Les deux cartes sont ensuite retournées et la plus forte l'emporte, le gagnant ramassant les deux cartes.
Lorsque les cartes sont de même valeur, les joueurs jouent chacun une nouvelle carte, face cachée, sur la table. Le joueur qui a posé la plus forte de ces deux nouvelles cartes ramasse les quatre cartes. Si les deux nouvelles cartes sont à nouveau de même valeur, les joueurs en posent deux autres, et ainsi de suite jusqu'à ce que les deux cartes ne soient plus de même valeur.

Lorsque l'un des joueurs a posé un joker, l'autre joueur emporte obligatoirement le pli, et en fin de coup, le joker sera comptabilisé pour la valeur de l'autre carte. Pour cela, le joueur ayant fait le pli ramasse les deux cartes, faces visibles, et les met avec ses autres plis, eux ramassés faces cachées.

Lorsque les deux jokers sont posés par les joueurs en même temps sur la table, deux nouvelles cartes sont posées et la plus forte l'emporte. Chaque joker prend alors la valeur de chacune des deux nouvelles cartes, même dans le cas où ces deux nouvelles cartes sont de même valeur, ce qui nécessite de poser à nouveau deux autres cartes sur la table.

Lorsqu'au sixième pli deux cartes de même valeur sont posées sur la table, les joueurs tirent chacun une carte dans le talon, puis deux autres si nécessaire, jusqu'à ce que deux cartes de différentes valeurs départagent les joueurs.

En fin de coup, chaque joueur compte ses points et la différence est attribuée au joueur qui a le plus de points.

L'objectif est d'avoir le moins de points possible en fin de partie. Ce jeu aux règles simples est particulièrement subtil. Il faut d'abord se souvenir de son premier jeu et chercher à déterminer ce que l'autre joueur va écarter dans son second jeu, l'écart étant fait en fonction de la composition des deux jeux. En cours de coup, il faut établir une stratégie consistant à deviner la stratégie adverse, ce qui est important lorsqu'un joker ou un as est en jeu.

---

(1) Ce jeu a été établi par l'auteur de cette rubrique, sur une idée de base fournie par Eustache Besançon et Vladimir Koulik, de Paris, à qui nous offrons un abonnement d'un an à J & S.

le contre-atout

Trois ou quatre joueurs utilisent un jeu de 54 cartes (2), dont les deux jokers sont différenciés : il y a un gros joker et un petit joker. L'ordre des cartes est celui de la bataille.
A trois joueurs, on distribue 13 cartes, une par une, à chaque joueur, ainsi qu'à un « fantôme », qui disposera d'un paquet de 13 cartes étalées, toutes faces visibles, au milieu de la table. A quatre joueurs, on retire les deux 2 rouges en début de partie, et l'on donne de même 10 cartes à chaque joueur et à un fantôme.
La distribution terminée, le donneur retourne les deux dernières cartes qui désignent l'atout et le contre-atout. Les cartes du contre-atout ne sont que des cartes d'atout plus fortes que celles de l'atout proprement dit. Les jokers sont plus forts que l'atout, mais moins forts que le contre-atout.
Lorsque les deux dernières cartes sont de valeurs et de couleurs différentes, la plus faible carte désigne l'atout, et toutes les cartes plus fortes que l'autre carte dans sa couleur constituent le contre-atout. Par exemple, on retourne le 3 de ♠ et le 8 de ♦. L'atout est ♠. Les cartes du contre-atout sont 9 de ♦, 10 de ♦, V de ♦, D de ♦, R de ♦, et A de ♦.
Lorsque les deux cartes sont de même valeur, on peut procéder de même en convenant que l'ordre des couleurs est celui du bridge : ♣. ♦. ♥ et ♠. Par exemple, on retourne 10 de ♣ et 10 de ♥. L'atout est ♣. Les cartes du contre-atout sont V de ♥, D de ♥, R de ♥ et A de ♥.

---

(2) Ce jeu et le suivant nous ont été adressés par José-Manuel Mateus, de Saint-Denis de Brompton, au Québec.

par J.-C. B.

Lorsque les deux cartes sont de même couleur, l'atout et le contre-atout sont de cette même couleur. Voyons cela sur un exemple. On retourne 7 de ♦ et D de ♦. Les cartes d'atout et de contre-atout sont, dans l'ordre suivant : 2 de ♦ - 3 de ♦ -4 de ♦ - 5 de ♦ - 6 de ♦ - Petit joker -Gros joker - R de ♦ - A de ♦. Lorsque la carte du contre-atout est un as, par convention, la seule carte du contre-atout est le roi de la même couleur.

Lorsque l'une des deux cartes retournées est un joker, le joueur à gauche du donneur (ou le joueur suivant si le joueur à gauche du donneur ne peut satisfaire aux conditions suivantes) peut le prendre et le remplacer par une carte de plus forte valeur que l'autre carte s'il s'agit du gros joker et une carte plus faible s'il s'agit du petit joker. Par exemple, on retourne le 3 de ♠ et le gros joker. Le joueur à gauche du donneur peut prendre le gros joker et le remplacer par le 8 de ♣.

Si aucun des joueurs n'est en mesure de respecter les conditions pour prendre le joker, (par exemple, parce que la carte accompagnant le gros joker est trop forte), le joueur à gauche du donneur prend le joker et le remplace par la carte de son choix.

Lorsque les deux cartes retournées sont les deux jokers, le joueur à gauche du donneur les prend et met à leur place les cartes de son choix, déterminant ainsi l'atout et le contre-atout.

Ceci étant fait, on passe à la phase du jeu proprement dit, l'objectif étant de faire le maximum de plis avec l'aide du fantôme. On est obligé de fournir à la couleur demandée. Cela est valable également pour l'atout. C'est-à-dire qu'avec l'atout ♣, si l'on demande ♣ et que l'on en a, on doit fournir ♣ et non pas mettre du contre-atout. Cependant, les jokers font partie de l'atout, et non du contre-atout. Si l'on demande de l'atout, on peut donc fournir un joker.

Dans la couleur du contre-atout, il faut considérer qu'il y a en fait deux couleurs indépendantes. Par exemple, le contre-atout est constitué de V de ♥, D de ♥, R de ♥, A de ♥. Si l'on joue l'une de ces quatre cartes, les autres joueurs sont obligés de fournir l'une des quatre autres s'ils le peuvent. Mais si l'on joue le 4 de ♥ par exemple, il faut fournir 2 de ♥, 3 de ♥, 5 de ♥, 6 de ♥, 7 de ♥, 8 de ♥, ou 9 de ♥, si on le peut. On n'est pas obligé de monter à la couleur demandée. Si l'on n'a pas de la couleur demandée, on peut, soit couper avec de l'atout, un joker ou du contre-atout, soit se défausser à son gré. Le joueur à gauche du donneur a l'entame. Ensuite, c'est le joueur qui vient de faire un pli qui joue la première carte du pli suivant. La grande originalité de ce jeu consiste en l'intervention du fantôme au cours d'un pli. Un joueur pose la première carte d'un pli sur la table. Les autres joueurs suivent. Et ensuite, le premier joueur prend une carte au fantôme, en respectant les règles précédentes. Ce premier joueur remporte le pli si sa propre carte ou celle du fantôme est la plus forte du pli.

En fin de coup, chacun compte ses plis. A trois joueurs, chaque pli à partir du cinquième compte un point. Par exemple, avec 6 plis, on marque 2 points. A quatre joueurs, chaque pli à partir du troisième compte un point. Par exemple, avec 5 plis, on marque 3 points. Les joueurs ayant moins de 5 plis dans le premier cas et moins de 3 plis dans le second cas ne marquent rien.

Le gagnant est évidemment le joueur qui a le plus de points en fin de partie.

le fantôme tricheur

Il s'agit d'une variante du jeu précédent, conçue principalement pour deux joueurs, mais qui peut également se jouer à trois joueurs.

Dans cette variante, on distribue des cartes à deux fantômes : un qui « joue » avec toutes ses cartes étalées sur la table, faces visibles ; l'autre dont les cartes sont empilées, faces cachées. Au cours d'un pli, ce second fantôme joue la carte du dessus du paquet, de sorte qu'il triche car il ne respecte pas les règles imposées aux joueurs et à l'autre fantôme.

Ainsi à deux joueurs, au cours d'un pli, le premier joueur pose une carte sur la table, puis le second joueur, puis le premier joueur prend une carte du fantôme, puis l'on retourne la première carte du fantôme-tricheur. Si le fantôme-tricheur fait le pli, d'une part, les cartes du pli ne sont attribuées à aucun des deux joueurs : elles sont mises de côté ; d'autre part, l'entame du pli suivant change de camp : elle revient au second joueur. De même, à trois joueurs, lorsque le fantôme-tricheur fait le pli, l'entame du pli suivant revient au joueur situé à gauche du joueur ayant entamé lors du pli fait par le fantôme-tricheur.

La marque est semblable en son principe à celle du contre-atout. A deux joueurs, chaque pli à partir du septième compte pour un point. A trois joueurs, chaque pli à partir du quatrième compte pour un point.

Ces deux jeux, le *contre-atout* et le *fantôme-tricheur*, sont très originaux et méritent d'être expérimentés par les lecteurs de Cartomanie. Le second jeu laisse une certaine part au hasard, mais l'intervention du fantôme-tricheur le rend particulièrement attrayant et divertissant. Encore une fois, merci à nos amis québecquois de nous apprendre de si bons jeux.

• Lecteurs, fanas de cartes, à vos plumes ! Si vous connaissez un jeu ancien, un jeu régional ou étranger, si vous avez inventé un jeu nouveau ou une variante intéressante d'un jeu connu, écrivez-nous. Le lecteur qui verra sa « prose » publiée, recevra un abonnement d'un an à J & S. ●

attention aux blocs !

Le premier réflexe de tout décrypteur-amateur est de chercher à quelle lettre en clair correspond chaque signe du message codé. D'où son désarroi lorsque ce signe représente un bloc de lettres, quand ce n'est pas un mot entier !

Lettres, chiffres, ponctuations, bigrammes, trigrammes, mots entiers, ou groupes de mots, peuvent trouver place sur un tableau de chiffrage dont les coordonnées horizontales et verticales et fourniront le crypto de chaque case. En voici un exemple :

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
9	A	AN	AU	B	C	D	E	EE	ER	ES
8	ET	EU	F	FF	G	H	I	IN	IS	IT
7	J	K	L	LE	LL	M	ME	MM	N	NE
6	NN	NT	O	ON	P	PP	QU	R	RE	RR
5	S	SE	SS	T	TE	TT	U	V	W	X
4	Y	Z	1	2	3	4	5	6	7	8
3	9	.	,	:	!	?	%	AGENT	HEURE	JOUR
2	LIRE	OPERA-TION	ALLER	HOM-ME	ARME	PISTO-LET	BOMBE	EMET-TEUR	CODE	INS-TRUC-TION
1	LIQUI-DER	ORDRE	REN-DEZ-VOUS	LON-GUEUR D'ONDES	ENLE-VER	FRE-QUEN-CE	CON-TACT	FAUX	PA-PIERS	IDEN-TITE
0	NUME-RO	TELE-PHO-NER	TELE-XER	ECRIRE	PHOTO	FILMER	FI-CHIER	MON-SIEUR	MADA-ME	ARRE-TE

On voit que pour chiffrer : VOTRE AGENT..., le détenteur de ce tableau codé n'aura aucun mal à aligner : 57 62 53 68 37... et son correspondant résoudra facilement (comme vous allez le faire) le message suivant grâce toujours au tableau codé :

```
5 7 6 2 5    3 6 8 3 7    9 5 6 2 8
6 5 3 1 6    9 8 0 7 4    1 3 2 3 9
3 3 4 2 4    5 3 2 3 8    3 3 4 2 3
0 6 4 6 2    5 6 6 7 2    1 0 4 1 9
3 1 0 2 0    0 6 8 5 1    9 2 8 0 2
8 1 5 3 1
```

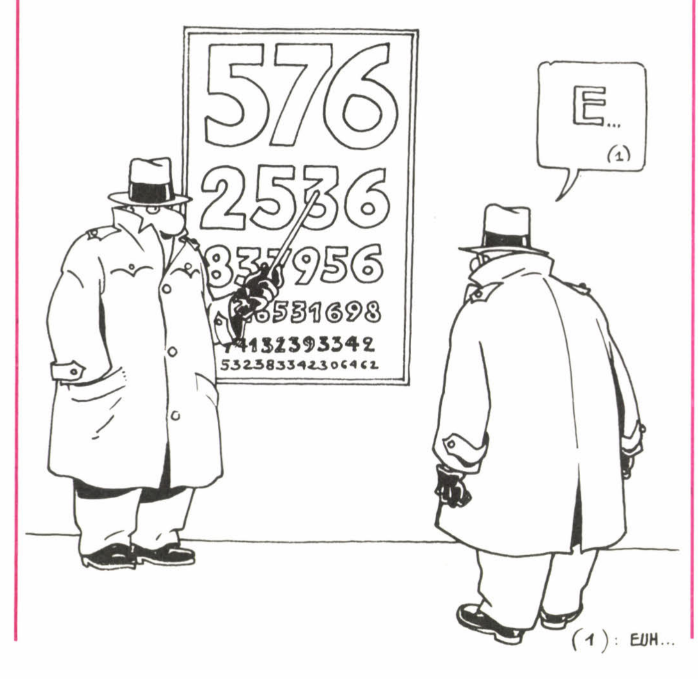
Mais si l'on ne possède pas le tableau codé et si, de plus, les coordonnées verticales et horizontales sont données par une ou des clefs succeptibles de varier en fonction des dates de transmission, on comprend que le décryptage est alors impossible...

Impossible ! Sauf si l'on arrive à rassembler par divers moyens des données permettant la reconstitution partielle ou totale de certains messages : par exemple la répétition de formules de politesse ou de formules hiérarchiques du genre : j'ai l'honneur de vous informer que... En réponse à votre message du...

Si ce genre de stéréotypes peuvent permettre d'« entrer » dans un code, cela ne suffit pas à le casser. La connaissance de textes clairs et codés, par la récupération de brouillons ou de buvards (non incinérés, grave erreur !) dans les poubelles des chancelleries ; sans parler du retournement d'agents adverses, facilite davantage le travail.

C'est en pensant à cette possibilité que nous soumettons à votre sagacité les deux premiers problèmes de notre rubrique.

Vous disposerez pour les résoudre de trois ou quatre textes chiffrés avec leur traduction en clair. Vous devez donc découvrir le clair du dernier message ; et dans chaque cas, vous serez en mesure de reconstituer au moins partiellement le tableau-code de chiffrement.



par Jean-Jacques Bloch

Problème n° 1

La phrase de Montaigne : « quand je pourrais me faire craindre, j'aimerais encore mieux me faire aimer », a été codée ainsi :

95092 48425 94139 30744 86740 47091
03047 62925 51840 78138 07471 40110
91817 14369 86740 79107 81385 05050

De même, celle de Diderot : « aucun homme n'a reçu de la nature le droit de commander les autres » correspond à :

050164 781083 390491 014327
820901 454391 892911 452701
108309 279085 054144 505050

Et la pensée de Marivaux : « on aime tant Dieu quand on a besoin de lui ! » se traduit sous la forme :

160786 450945 247033 950924
160408 301114 278243 705650

A partir de ces informations, trouvez le clair de cette citation de Jean Paulhan en sachant que les deux dernières lettres du message sont les initiales de son auteur :

890816 783390 240944 850182 046704
792574 022714 104484 139044 747079
439124 702739 336725 508494

Problème n° 2

Sachant que :

42089 53302 33277 75081 82939
02776 42814 89844 45349 39898

signifie : « l'Angleterre toujours sera sœur de la France. Hugo... »

Que :

02303 34401 86810 56411 95730
77642 68989 89842 81058 14298

signifie : « je souhaite la victoire de l'Allemagne... Laval. »

Que :

42202 61290 27929 38860 76942 10781
05932 77527 42811 87811 10761 59343
96206 17627 98989 82927 81515 64198

signifie : « le meilleur moyen de faire avorter la révolution, c'est de trop demander... Mirabeau. »

Et que :

136910 388743 812752 940176 594381
570794 527164 279827 606198

signifie : « on n'est héroïque que par le fait de ne pas réfléchir. Renan. »

Que veut dire le code suivant ?

48081 06520 43640 77842
68654 38188 57786 55081
11567 84281 48106 55643
50571 35998 29718 07098

Problème n° 3

Trois pensées sur la France (extraites des *Carnets du major Thompson*) se dissimulent dans ce cryptogramme :

FUZEA ITDTE ESDEO TNOLB ETLEI ALSTT
NINSA RCDEE VNIIA GEANV EPADE REVAE
TCLES TSYFM FUTES LACSO STSNE LUTIS
DLAIP N?SRE MELIA OASTN UEPRN UOSUO
ENAON LECPN CDCUT NDNAL ANFEU AEVCO
ETLGC AUSDS IEITR ENUNP JXAGU QESIU
TNNNX OIONE UITIA YUUUD EINAA ERSLI
EAARR DSOAL ERMDS DSIEA QEPEE EISIS
EDNSV CRAOI VDIOF QUSRL

Sachez qu'il s'agit d'une transposition simple à tableau complet, chiffrée avec une clef très longue (c'est ce qui la rend difficile). Toutefois, pour vous aider, nous vous révélons que la fin du texte clair est la signature de l'auteur : P. Daninos.

solutions pages 106 et 107

Problème n° 4

Lorsque la Princesse Bibesco a lu cette phrase dans une œuvre qui lui était destinée, elle ne revêtait pas cette forme :

KDSMDP UZDNNV IGKRVD JBDWVW
JRPWCP WJBDNL WDVWIC JWOKPN
WPVMDN JWUWLN VOMPNI

Mais comme ce crypto, elle comportait la signature de l'amie qui lui écrivait.

Il s'agit évidemment d'un chiffrage par substitution, alors à vos fréquences ! Et bonne inspiration car le texte est bref. Nous vous dévoilerons la solution dans le prochain numéro... ●

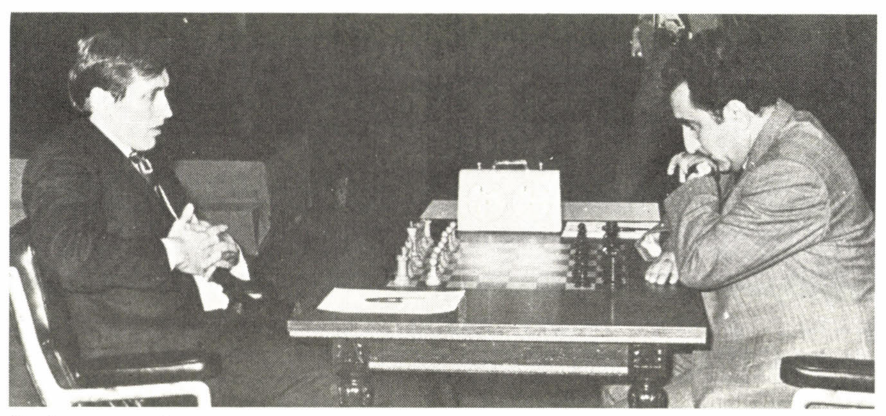
les grands classiques

testez votre force

aux échecs
au tarot
au Scrabble
au bridge
aux dames
au backgammon
au go

échecs

JOUEZ COMME... BOBBY FISCHER *(2e partie)*



Fischer contre Petrossian lors du tournoi de Palma de Majorque. (Photo Keystone.)

L'année 1970 vit le grand retour de Fischer dans le circuit des tournois internationaux après deux ans d'interruption. Le point culminant en fut sa victoire, haut la main, au tournoi international de Palma de Majorque. Il se qualifiait ainsi parmi les huit candidats au titre mondial. La suite de son parcours stupéfia le monde des échecs : victoire contre Taïmanov (URSS) par 6 à 0 en quart de finale, victoire contre Larsen (Danemark) par 6 à 0 en demi-finale et enfin victoire écrasante par 6,5 à 2,5 contre le joueur réputé pourtant le plus solide au monde, Tigran Petrossian (URSS).
Restait, pour atteindre la plus haute marche du podium, à vaincre Boris Spassky le champion du monde en titre.
L'événement se passa à Reykjavik (Islande) en 1972 et, pour une fois, les feux de l'actualité furent braqués sur une confrontation échiquéenne. Fischer, diva capricieuse, attirait les mass médias. Ses frasques firent parler du jeu d'échecs, le popularisèrent, un peu comme jadis quand Cassius Clay, alias Mohamed Ali, parvenait à visser le monde entier devant le petit écran pour suivre ses matches de boxe. A la fin de l'été 1972 les magasins étaient en rupture de stock de jeux d'échecs !

Spassky mena 2 à 0 (dont une victoire par forfait !) et il fallut l'intervention de Richard Nixon pour que Fischer accepte de continuer le match. Ce fut alors l'enchantement pour les amateurs. Cette finale tint toutes ses promesses, Spassky résista vaillamment mais ne put que s'incliner contre (il le reconnut lui-même) le plus grand joueur de tous les temps.
La suite, vous la connaissez : rien, néant. Bobby Fischer a disparu du monde des échecs une fois le sommet atteint...

Une conclusion pour commencer !

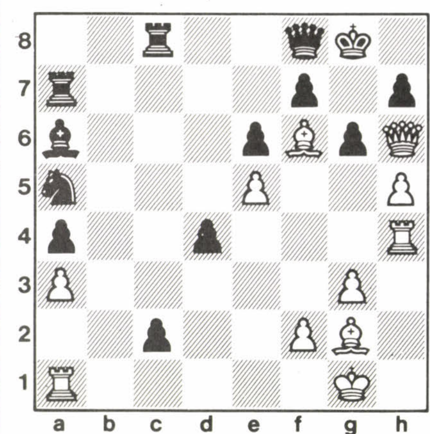


Diagramme 1 : *les blancs jouent et font mat en 3 coups.*

par Nicolas Giffard

Une longue fin de partie ? Non !

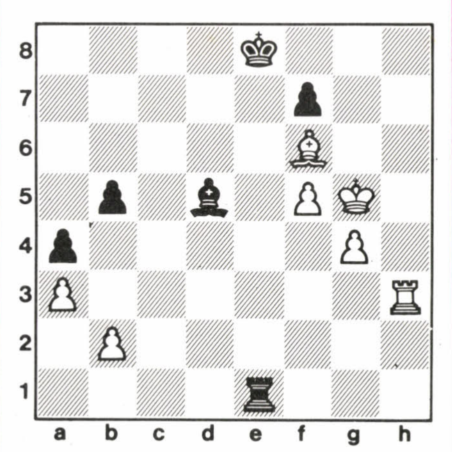


Diagramme 2 : *les blancs jouent et gagnent.*

Les blancs ont deux pièces qui « traînent ». D'où...

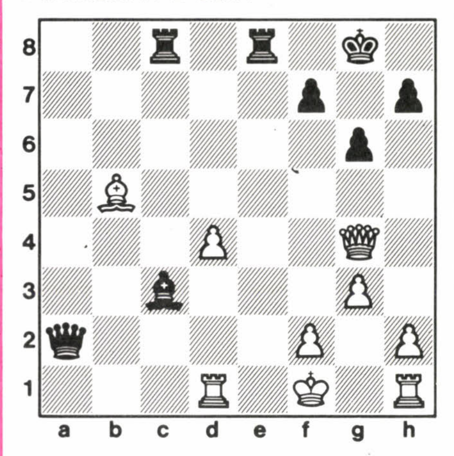


Diagramme 3 : *les noirs jouent et gagnent.*

Pourquoi Fischer avait-il sacrifié une pièce mineure ?

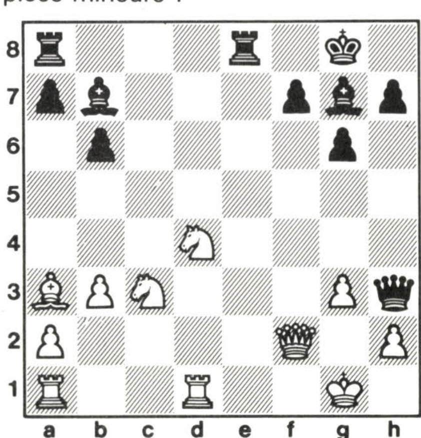


Diagramme 4 : *les noirs jouent et gagnent.*

Il serait curieux que les blancs puissent se défendre dans cette position.. Effectivement !

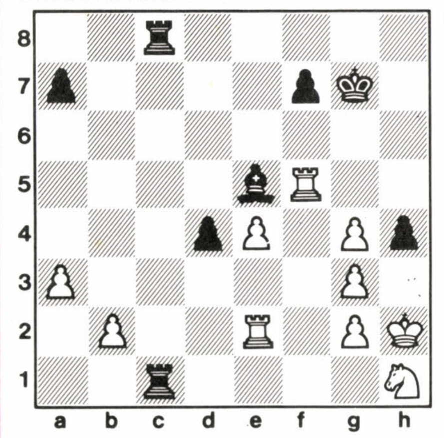


Diagramme 5 : *les noirs jouent et gagnent.*

La Tour blanche doit-elle battre en retraite ? Non bien sûr.

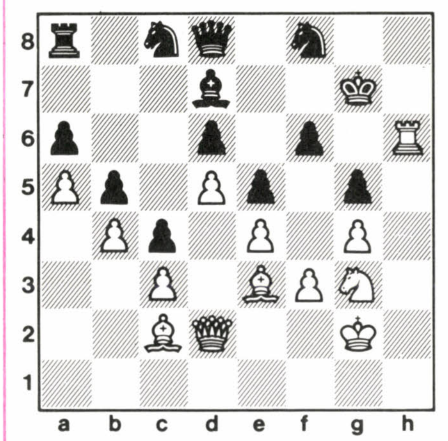


Diagramme 6 : *les blancs jouent et gagnent.*

Théoriquement deux Tours sont aussi fortes qu'une Dame. Mais pas dans cette position !

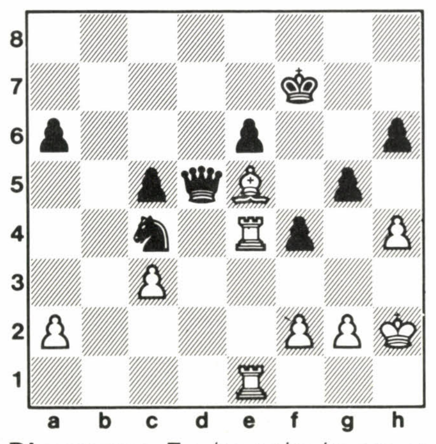


Diagramme 7 : *les noirs jouent et gagnent.*

Les noirs ont toutes leurs pièces massées sur l'aile-Roi. Comment peuvent-ils en profiter ?

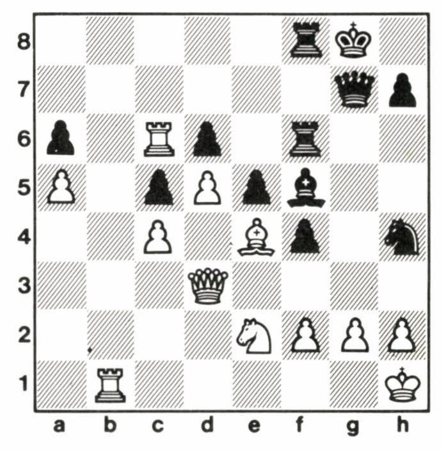


Diagramme 8 : *les noirs jouent et gagnent.*

Dans cette position bloquée, les Fous blancs en sont réduits au rôle de figurants. La punition ne s'est pas faite attendre.

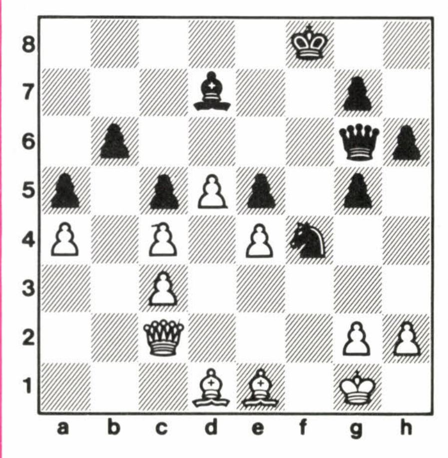


Diagramme 9 : *les noirs jouent et gagnent.*

solutions page 107

échecs

Même variation sur le thème du mat du couloir...

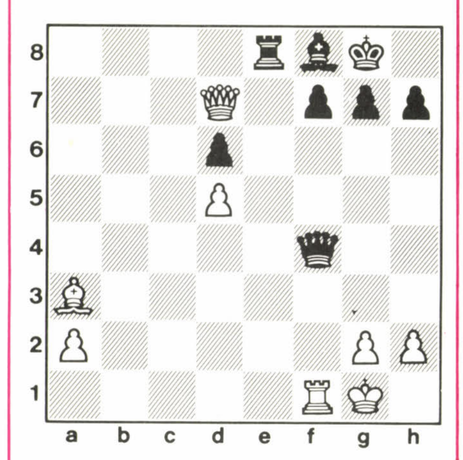


Diagramme 10 : *les noirs jouent et gagnent.*

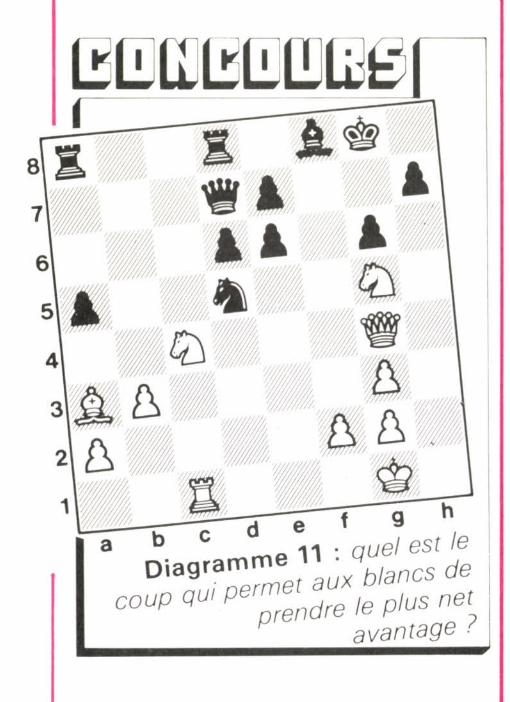


Diagramme 11 : *quel est le coup qui permet aux blancs de prendre le plus net avantage ?*

Quel est le coup, joli et surprenant, trouvé ici par Fischer ?

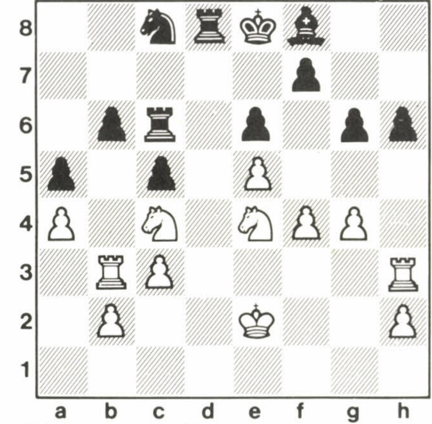


Diagramme 12 : *les blancs jouent et gagnent.*

Il n'est pas aussi simple qu'il paraît d'attraper le Fou noir aventuré. Etes-vous aussi astucieux que Fischer ?

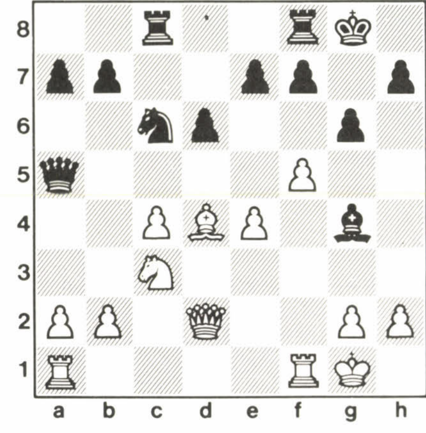


Diagramme 13 : *les blancs jouent et gagnent.*

Les blancs viennent de jouer h2-h3, coup qui est devenu une erreur théorique... après cette partie ! Pourquoi ?

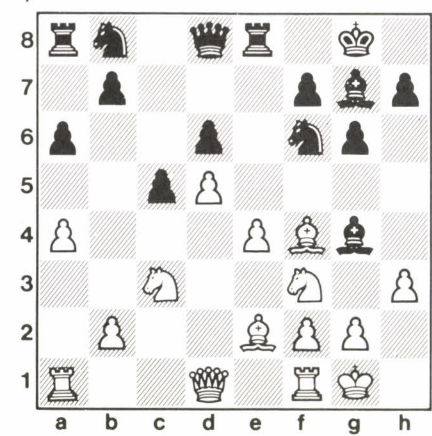


Diagramme 14 : *les noirs jouent et gagnent (un pion).*

par Nicolas Giffard

Pour une fois un bon développement n'est pas payant. Les pièces blanches sont des cibles dont une, à la fin de la combinaison, manquera à l'appel.

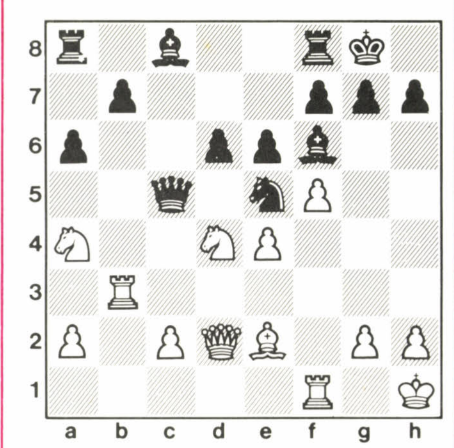


Diagramme 15 : *les noirs jouent et gagnent.*

Enfin je voudrais vous proposer de chercher de quelle manière ingénieuse Fischer s'est mis à attaquer à partir de cette position...

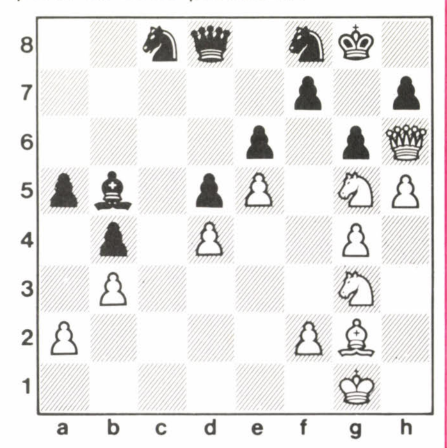


Diagramme 16 : *les blancs jouent et gagnent.*

solutions page 107

tarot

par Xavier Bonpain et Emmanuel Jeannin-Naltet

JOUER À 3 OU 5 JOUEURS

Si le Tarot de compétition se joue exclusivement par tables de 4 joueurs, il est possible de jouer, en parties amicales, à 3 ou à 5 joueurs :

• à 3 joueurs, les cartes sont distribuées 4 par 4, chaque joueur détenant 24 cartes. Les poignées sont de 13 atouts (simple), 15 atouts (double), 18 atouts (triple). Pour les comptes, l'éventuel demi-point est arrondi en faveur du Preneur si celui-ci gagne, et en faveur de la Défense, si le Preneur chute ; ainsi, s'il manque un demi-point au Preneur, celui-ci a chuté.

• à 5 joueurs, trois formules de jeu sont possibles :

— jouer avec un « Mort » : le donneur distribue les cartes mais ne joue pas la donne ; on revient alors au classique jeu à 4.

— appel aux Rois : chaque joueur reçoit 15 cartes, le Chien n'étant formé que de trois cartes. Les Poignées sont de 8 atouts (simple), 10 atouts (double), 13 atouts (triple).

Le Preneur se trouve un partenaire en « appelant » un Roi de son choix, après avoir fait son écart. Le joueur qui possède ce Roi est alors associé au Preneur et le jeu se déroule à trois contre deux.

Si le Preneur détient les quatre Rois, il peut appeler une Dame de son choix. Le Preneur peut appeler un Roi qu'il détient dans sa main s'il s'estime suffisamment fort pour jouer seul contre quatre, de façon à conserver pour lui seul le bénéfice du coup.

— seul contre tous : chaque joueur reçoit 14 cartes (4 fois, 3 puis 1 fois 2), le chien étant formé de huit cartes. Les Poignées sont de 8, 10 ou 13 atouts.
L'attaquant joue seul contre les quatre Défenseurs.

Donne n° 1 :
Munissez-vous d'un cache pour ne découvrir les questions que une par une.
Sud Donneur.
Est Garde et relève au Chien :
A 10 2
♠ —
♥ R A
♦ —
♣ 8 6

Vous êtes en Sud avec :
A 16 12 6 1 E
♠ C V 9 A
♥ 8 7 4
♦ 8 3 A
♣ D 5 2

Est entame du 2 d'atout pour le 4 de Nord et le 7 d'Ouest.
1. Quel atout jouez-vous ? *(2 points).*
2. Vous êtes maître ; quelle couleur ouvrez-vous ? *(2 points).*
3. Ayant fait la 2e levée, Est rejoue 21, 20 puis 19 d'atout, pour le 3, le 14 et le 15 en Nord, le 9, le 17 puis la défausse du 3 de ♠ en Ouest, le 12, le 6 et l'Excuse chez vous.
Vous restez ainsi avec le Petit sec, mais le 18 est encore dehors et très certainement en Nord.
Est continue Roi de ♣, pour le 4, le 9 et le 2, puis As de ♣, pour le Valet de Nord et le Cavalier d'Ouest.
Prenez-vous de la Dame de ♣ et pourquoi ? *(4 points).*

Donne n° 2 :
Partie libre.
Sud Donneur. Est, Nord et Ouest passent.
Vous êtes en Sud avec :
A 21 16 13 8 1
♠ R 10 9 8 5 A
♥ —
♦ D V 8
♣ D C 6 2

Ce n'est pas brillant, mais il faut croire au Chien !

Vous gardez mais, hélas, vous trouvez au Chien :
A —
♠ V 6 3
♥ 9
♦ 9 4
♣ —

Pas d'atouts, mais trois ♠ quand même !

Quel est votre écart ? *(4 points).*

Donne n° 3 :
Partie libre. Donneur Ouest.

Vous êtes en Sud avec :
A 21 20 14 5 2
♠ R D C V 9 6 A
♥ R V 5 3
♦ C
♣ D

Vous gardez et trouvez au Chien :
A E
♠ 2
♥ C
♦ —
♣ 10 2 A

Quel est alors votre écart ? *(3 points).*
solutions pages 107 et 108

CONCOURS

Donne n° 4 :
Problème à cartes ouvertes.
A quatre cartes de la fin, il reste à Nord, qui a gardé :
A 8 1
♠ 10
♥ —
♦ —
♣ R

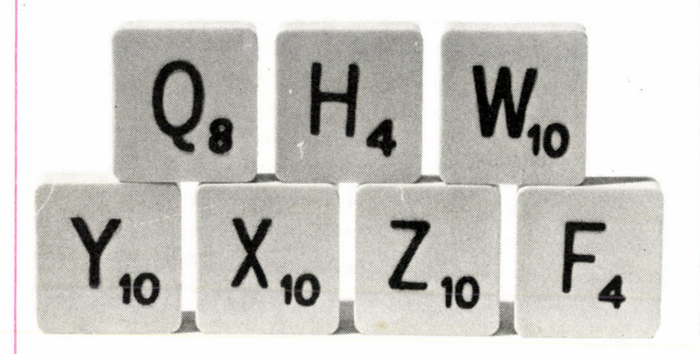
Vous êtes en Sud avec :
A 9
♠ —
♥ 10 5
♦ —
♣ 5

Est et Ouest ne détiennent plus d'atouts et leurs cartes sont indifférentes.
Comment jouez-vous ?

Scrabble®

PETITS MAIS UTILES (suite)

Voici maintenant une liste de petits mots comportant un W ; cette lettre (d'origine germanique) dont les possibilités d'utilisation sont très limitées fut longtemps la « bête noire » des scrabbleurs. Elle fermait souvent les parties en empêchant tout scrabble, et restait parfois longtemps sur la réglette avant d'être placée. Depuis 1981 cependant, l'apparition de quelques mots courts (dont WU et WON que nous avons vus précédemment) a rendu son usage plus aisé.

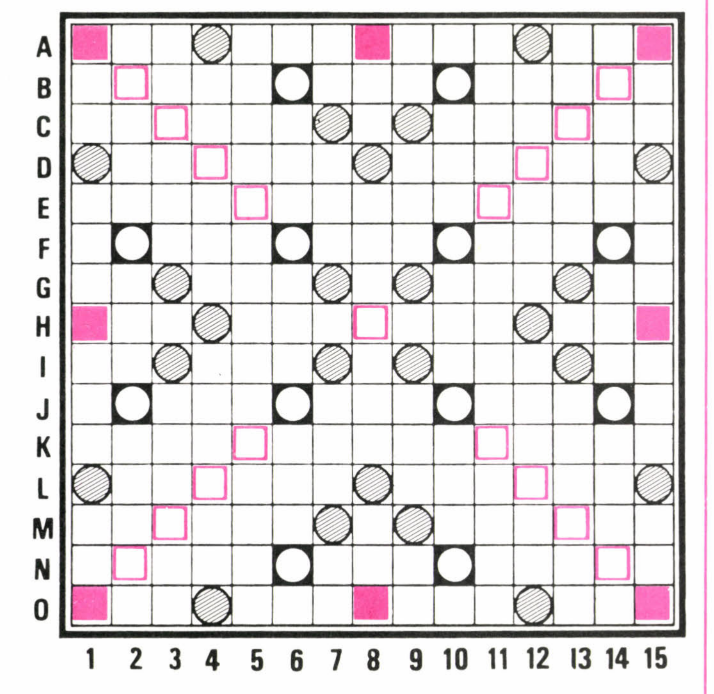


Contrairement à ce que pensent parfois les débutants, le W est probablement la lettre la moins sélective en compétition car les petits mots le contenant sont peu nombreux ; en voici la liste pour 4 et 5 lettres...

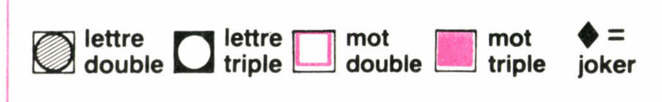
CLOWN, CRAWL (le verbe crawler est bon aussi), IWAN (partie de mosquée), KAWA (poivrier), KAWI (javanais ancien), KIWI, KWAS (boisson), SHOW, SLOW, SQUAW, SWAP (terme économique), SWING, TWEED, TWEEN (substance des lessives), TWIST, WAGON, WATT, WEBER (unité), WHARF (quai), WHIG (partie politique de G.B.), WHIST (jeu), WINCH (treuil), WURM (ère géologique), YAWL (bateau).

CODIFICATION DE LA GRILLE

La position d'un mot sur la grille est déterminée par une lettre codifiée de A à O, et un nombre de 1 à 15. Si la lettre est indiquée d'abord, le mot est placé horizontalement ; par contre, si c'est le nombre qui est indiqué en premier lieu, le mot est alors placé verticalement.



N.B. — Ne sont admis, dans notre rubrique — sauf exception indiquée — que les mots figurant dans la première partie du *Petit Larousse Illustré 1983.*
Pour toutes précisions concernant le règlement, les clubs ou le calendrier, adressez-vous à la Fédération Française de Scrabble, 137, rue des Pyrénées, 75020 Paris.



par Benjamin Hannuna

ENTRAÎNEZ-VOUS...

Cette partie fut jouée au club de l'Etoile, à Paris, le 31 janvier dernier.
Si vous désirez la suivre, servez-vous d'un cache, que vous descendrez d'une ligne au bout de trois minutes (temps de compétition). La ligne suivante vous donnera le maximum du coup précédent et le nouveau tirage à chercher. Prêt...

tirages	mots trouvés	points	positions
OUVNKQS			
NQV + AEOC	SOUK	26	H7
CN + AAELR	EVOQUA	25	9D
EIIBSTJ	**RENACLA**	88	C9
BI + AOLRS	AJISTE (1)	63	15C
IIGMNT ♦	**BOLIVARS** (2)	102	E5
AERHHWY	**TIMING(S)**	82	J9
EHHRW + EZ	AYS	32	F13
EHHW + MRE	ZERO	33	6B
EHWR + EAU	HEM	33	B10
AW + EOUGT	HUEREZ	36	B1
EIFLTCX	THUG (3)	30	1A
CEFLT + AN	RIXE	46	D6
FL + FOEI ♦	(S)ECANT	30	15J
AOUUDWL	**OFFI(C)IEL**	84	12G
DUU + LRST	WALLON	70	N10
LT + ENIVS	URDUS (4)	31	O7
AEEIUMN	**VENTILES**	74	3A
A + OENTRB	UNIEME	24	N2
AEEDPPS	**ENROBAIT**	77	4H
ADEPP + D	SE	23	F6
ADPP	PESE	18	H1
	DOPA	14	K3
	TOTAL	1 041	

(1) AJISTE : membre des Auberges de Jeunesse.
(2) BOLIVAR : monnaie du Venezuela.
(3) THUG : secte indienne.
(4) URDU : langue du Pakistan.

Les mots en gras sont des scrabbles. Les lettres placées avant le + sont le reliquat du tirage précédent.

LES « ANAGAMMES »

Une « anagamme » est un mot que l'on forme avec l'ensemble des lettres permettant de faire un scrabble de huit lettres, à partir d'un mot de sept lettres donné.

Ainsi donc,
- ABSURDE scrabble sur les lettres de MORALISTE :
- TRILOBE scrabble sur les lettres de USANTE.

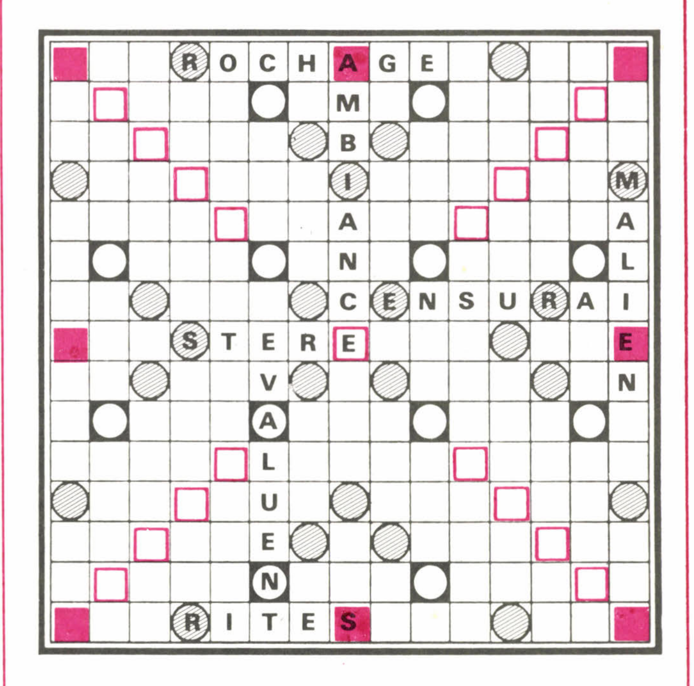
Trouvez ces deux « anagammes »...

ABSURDE + M =	TRILOBE + U =
ABSURDE + O = (****)	TRILOBE + S = (**)
ABSURDE + R =	TRILOBE + A = (***)
ABSURDE + A =	TRILOBE + N =
ABSURDE + L =	TRILOBE + T =
ABSURDE + I =	TRILOBE + E = (**)
ABSURDE + S =	
ABSURDE + T =	
ABSURDE + E =	

Les astériques placées auprès de certains mots signalent le nombre de solutions différentes possibles...

LES « BENJAMINS »

Faire un « Benjamin » consiste à rallonger par trois lettres un mot déjà placé sur la grille, afin de rejoindre une case «mot compte triple ». Sur la grille ci-dessous, il est possible de trouver 33 « Benjamins ». Saurez-vous les trouver ?



solutions pages 108 et 109

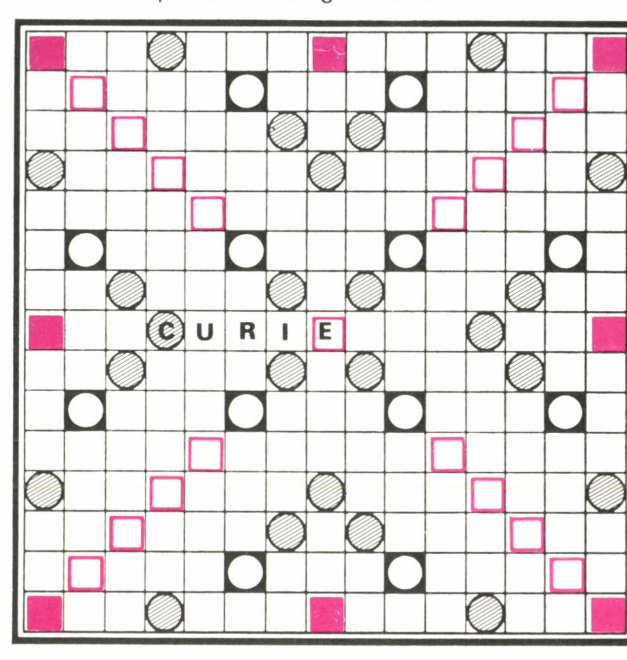
Scrabble®

par Benjamin Hannuna

LE DEUXIÈME COUP

Au premier coup, on a placé CURIE en H4.
Que jouez-vous au deuxième coup avec les tirages suivants :

1. A A K M R U ♦
2. E G I I T U ♦
3. B D E I L M R
4. A L M M S U ♦
5. A E L O P R Z
6. E H O T U V ♦
7. E I P Q S U Y
8. C E I N O R S
9. A D E E I I R
10. E E I N N P S



solution page 109

CONCOURS

LE SCRABBLOMAX

Trouvez la grille de quatre coups telle que, à chaque tirage, on joue le coup le plus cher possible...

Par exemple, si le mot le plus cher que l'on puisse poser au premier coup d'une partie fait 120 points, on pose ce mot ; on essaye ensuite de trouver le mot le plus cher jouable sur la grille avec les lettres restantes (ce mot peut être plus cher que le précédent) et ainsi de suite, pendant quatre coups...

Entre deux coups de même score, on choisira évidemment celui qui permettra de faire le plus gros score au coup suivant. On n'a droit uniquement qu'aux lettres-pièces d'un jeu.

Vous placerez sur le bulletin-réponse, page 11, les quatre coups par ordre chronologique, et leurs coordonnées sur la grille (notation page 86).

bridge

La réponse exacte à chacun de ces problèmes rapporte un certain nombre de points ; chaque donne est cotée en fonction de sa difficulté. Vous trouverez avec les solutions (page 109) un barème qui vous permettra d'évaluer votre performance.

Problème n° 1 :
cote : 2 points

S N
1SA 3 ♦
?

♠A D 3 2
♥R 6 4
♦R D 7 2
♣A 2

Avec la main ci-dessus que faites-vous comme redemande ?

Problème n° 2 :
cote : 3 points

S N
1 ♠ 2 ♦
3 ♦ ?

♠D 2
♥A 5
♦A D 10 7 4 2
♣V 9 2

Avec la main ci-dessus que faites-vous comme redemande ?

Problème n° 3 :
cote : 1 point

S N
1 ♠ 2 ♦
3 ♦ 3 ♠
4 ♠

♠A 2
♥7 4 3
♦A 6 4 2
♣V 10 9 3

Qu'entamez-vous à la place d'Ouest ?

par Freddy Salama

Problème n° 4 :
cote : 2 points

S N
1 ♣ 1 ♦
1SA 3SA

♠R 7 6 2
♥6 4
♦A D V 8
♣R 6 5

N
O E
S

♠A 4
♥A V 2
♦10 4 2
♣A D 7 2

Sud joue 3SA sur l'entame du 3 de ♥. Est fournit la Dame.

Quel est votre plan de jeu ?

Problème n° 5 :
cote : 2 points

Maniement de couleur.
Comment faut-il jouer pour se donner le maximum de chance de faire trois levées ?

♠A R 9 5

N
O E
S

♠V 7 2

Problème n° 6 :
cote : 3 points

S N
1 ♣ 1 ♦
1 ♠ 2 ♥
2SA 3SA

♠8 3
♥A R 6 3
♦R D 9 6 5 3
♣9

N
O E
S

♠D 9 5 2
♥D 10 5
♦A 8
♣A V 5 3

Comment jouez-vous 3SA sur l'entame du 4 de ♥ ?

Problème n° 7 :
cote : 5 points

S N
2SA 3 ♣ (baron)
3 ♠ 4 ♠

♠R 10 9 5
♥6 4 3
♦7
♣V 8 6 5 2

N
O E
S

♠A D V 6
♥R 7 2
♦D 9 4
♣A R D

Ouest entame le 4 de ♠. Comment jouez-vous pour gagner le contrat de 4 ♠ ?

Problème n° 8 :
cote : 7 points

♠V 6
♥A R 4
♦A 8 6 4 3
♣A 7 2

N
O E
S

♠A R 7 5 3 2
♥8
♦R 5
♣R 6 4 3

Comment jouez-vous 6 ♠ sur l'entame du V de ♥ ?

Problème n° 9 : jeu en flanc
cote : 3 points

S N
1SA 2 ♣
2 ♠ 3 ♠
4 ♠

♠A 9 7 2
♥R 4
♦10 9 2
♣V 10 9 4

♠R D
♥D V 9
♦8 7 6
♣R 8 7 6 2

N
O E
S

Ouest entame la Dame de ♥ contre 4 ♠. Est fournit le 2 de ♥ et Sud fait la levée de l'As.

Le déclarant joue As de ♠ et ♠, votre partenaire fournissant successivement le 6 et 3. Vous faites la levée avec le Roi, comment continuez-vous ?

solutions page 109

CONCOURS

Problème n° 10 :

♠D V 7 2
♥D V 6 4
♦R 5 2
♣8 7

N
O E
S

♠R 6 4 2
♥A 8 2
♦A 6 3
♣A D V

Vous jouez 4 ♠ sur l'entame de D de ♦. Prise du Roi de ♦ du mort. Que jouez-vous à la deuxième levée ?

dames

Le dernier championnat du monde s'est tenu à Sâo-Paulo au Brésil du 18 novembre au 3 décembre 82 (voir



Rencontre França-Van der Wal. *(Photo D. Vitale.)*

J & S n° 19). Nous allons aujourd'hui nous attarder sur les fragments de parties qui se sont révélés décisifs pour l'attribution du titre. A tout seigneur, tout honneur, commençons par le nouveau champion du monde Jannes Van der Wal (Pays-Bas)...

LA NUMÉROTATION DU DAMIER

Le damier comprend 50 cases claires et 50 cases foncées. On joue sur les cases foncées, mais, pour faciliter l'étude du non-initié, il est d'usage, dans les chroniques et les traités, de faire figurer les pièces (pions et dames) sur les cases claires. Au début de la partie, les pions

	1		2		3		4		5
6		7		8		9		10	
	11		12		13		14		15
16		17		18		19		20	
	21		22		23		24		25
26		27		28		29		30	
	31		32		33		34		35
36		37		38		39		40	
	41		42		43		44		45
46		47		48		49		50	

noirs sont placés sur les cases 1 à 20 et les pions blancs sur les cases 31 à 50.

Partie : Diallo (Sénégal) - Van der Wal (Pays-Bas) G.M.I. (1). Un coup et les blancs abandonnent. Lequel ?

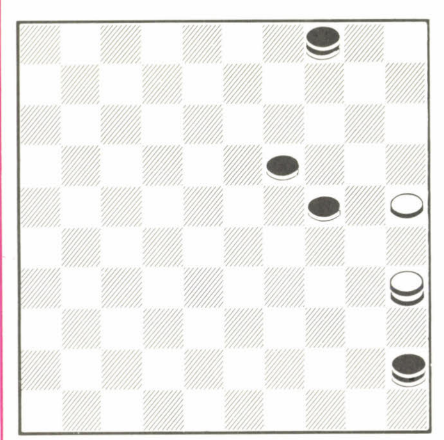


Diagramme 1 : *les noirs jouent et gagnent.*

Rencontre des deux GMI néerlandais, Clerc - Van der Wal. Probablement la partie cruciale de ce championnat du monde. Le pion blanc 35 est le talon d'Achille des blancs. Pourquoi ?

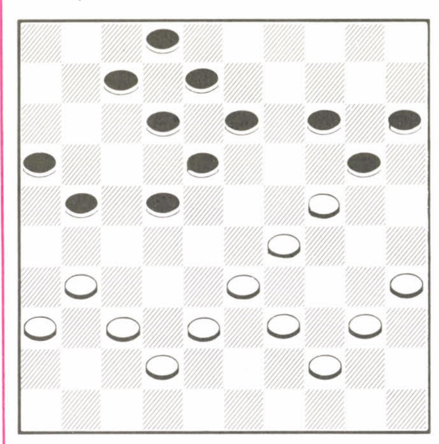


Diagramme 2 : *les noirs jouent et gagnent un pion.*

Verpoest (Belgique) M.I. - Van der Wal. Verpoest n'était pas très en forme durant ce championnat du monde. Il a commis trop de fautes grossières. Quel est le démenti apporté au dernier coup des blancs 43-38 ?

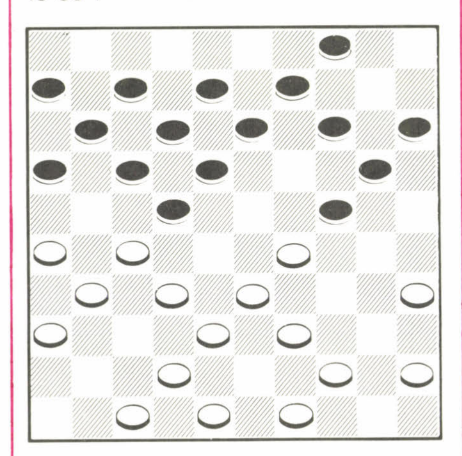


Diagramme 3 : *les noirs jouent et gagnent.*

Van der Wal - Kaplan (U.S.A.) G.M.I. Encore une magnifique partie du nouveau champion du monde ! Par quelques coups qui renferment beaucoup de venin, les blancs démolissent rapidement la position noire. Comment ?

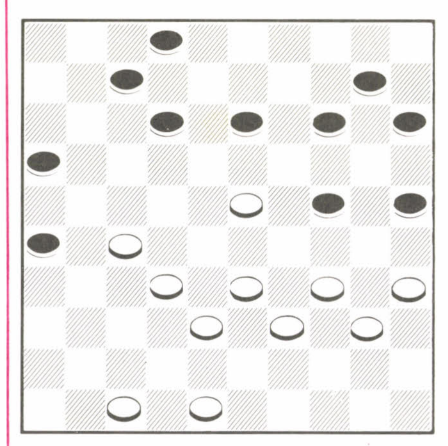


Diagramme 4 : *les blancs jouent et gagnent.*

Van der Wal - Da Silva (Brésil). Le secret de la réussite est d'occuper la case centrale 23 en empêchant l'attaque du blanc 22 par 12-18.

(1) G.M.I. : Grand Maître International.
(2) M.I. : Maître International.

Comment Van der Wal y est-il parvenu ?

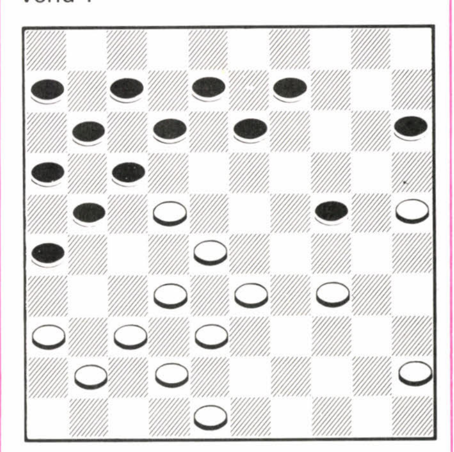


Diagramme 5 : *les blancs jouent et gagnent.*

N'Diaye (Mali) - Clerc (Pays-Bas) tous deux GMI. N'Diaye n'a pas vu comment on pouvait capturer la dame blanche. Aidez-le !

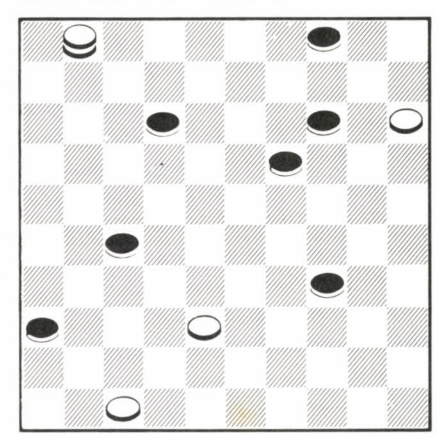


Diagramme 6 : *les noirs jouent et gagnent.*

Da Silva - Clerc. Un gambit décide de l'issue de la partie. Lequel ?

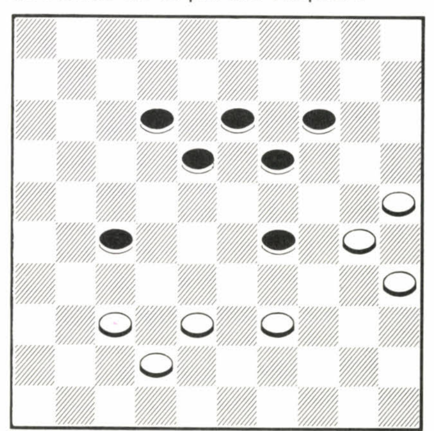


Diagramme 7 : *les noirs jouent et gagnent.*

França (Brésil) - Wiersma (Pays-Bas) G.M.I. Quel est le « forcing » qui a mis fin aux illusions des blancs ?

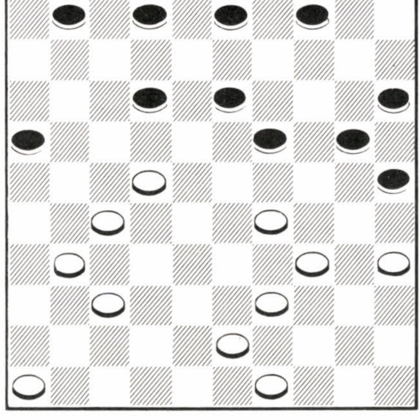


Diagramme 8 : *les noirs jouent et gagnent un pion.*

Wiersma - Autar (Suriname). Les blancs dominent le centre, mais la conclusion semble lointaine. Pourtant ils démontrent le contraire. Comment ?

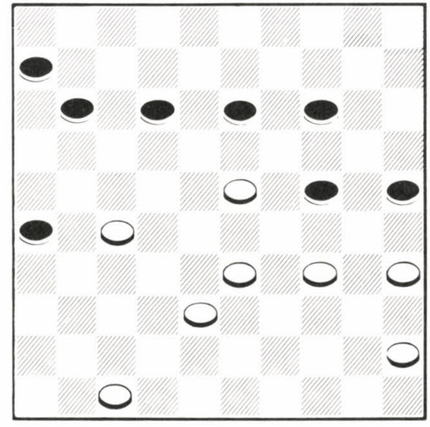


Diagramme 9 : *les blancs jouent et gagnent.*

Wiersma - Kouassi (Côte d'Ivoire) M.I. Après les prises, les blancs doivent amener un pion noir à 29 pour pouvoir damer à 5. Comment Wiersma y est-il parvenu ?

par Luc Guinard

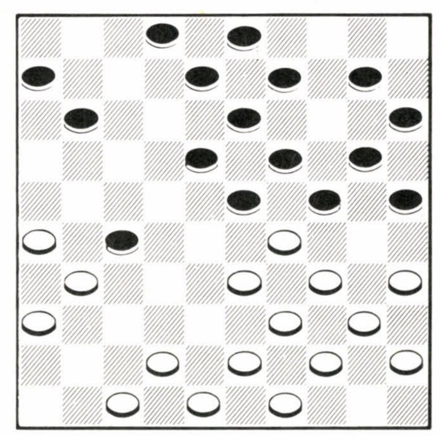


Diagramme 10 : *les blancs jouent et gagnent.*

solutions pages 110 et 111

CONCOURS

Position hors du championnat du monde. Les blancs gagnent en sept coups. Comment ?

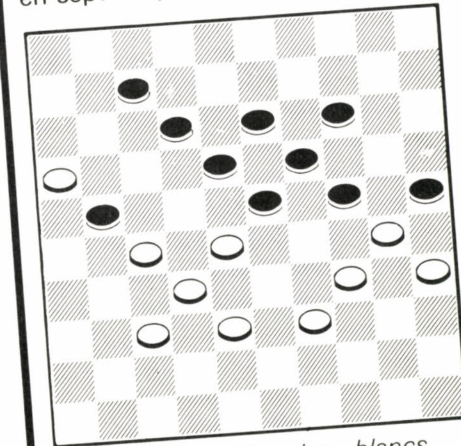


Diagramme 11 : *les blancs jouent et gagnent.*

backgammon

initiation

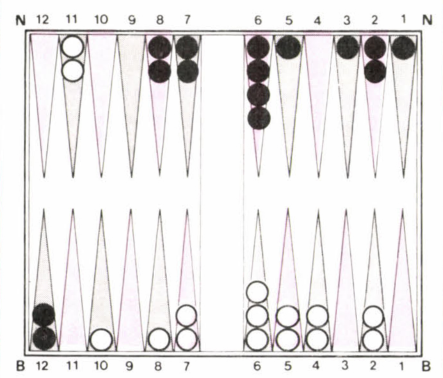
Le double dans la course

En plus des situations de fin de partie dont nous avons parlé dans notre précédent numéro, il existe une vaste catégorie de situations où le maniement du videau obéit à des critères assez simples : c'est toutes les fois où vos pions et ceux de votre adversaire ne sont plus au contact, chacun des deux joueurs occupant seul sa partie du « board ». Les pions ne courent alors plus le risque d'être frappés ou bloqués, et la partie se réduit à une simple course.

Il suffit alors, pour proposer ou accepter le videau, de savoir si vous êtes en avance ou en retard dans cette course, et de combien...

Pour évaluer cette avance ou ce retard, deux méthodes sont possibles :

• la méthode directe : elle consiste à compter, pour chaque pion, le nombre de flèches qui le sépare de la sortie. Vous additionnez les nombres trouvés pour chacun de vos pions, et vous comparez ce total à celui des pions de votre adversaire ; si votre total est inférieur à celui de votre adversaire, vous êtes en avance, et il faut peut-être doubler...



Dans la situation du diagramme ci-dessus, vous remarquerez que les pions blancs en N11 et les pions noirs en B12 sont encore en contact. Mais les chances de laisser un blot dans cette situation sont faibles, ce qui fait qu'on peut assimiler la position à une course pure...

Blanc a :

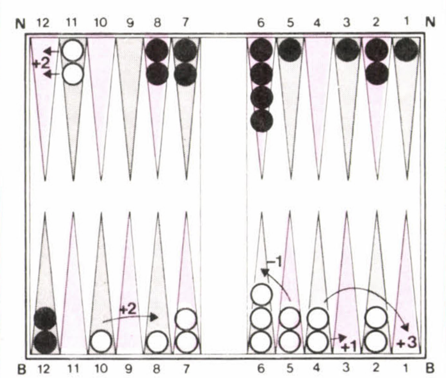
— 2 pions en B2, soit à 2 flèches de la sortie ; on comptera donc deux points pour chaque pion, soit 2 × 2 = 4 points ;
— 2 pions en B4, soit 4 × 2 = 8 points ;
— 2 pions en B5, soit 10 points ;
— 3 pions en B6, soit 18 points ;
— 2 pions en B7, soit 14 points ;
— 1 pion en B8, soit 8 points ;
— 1 pion en B10, soit 10 points ;
— 2 pions en N11, soit 28 points ;

On arrive donc à un total de : 4 + 8 + 10 + 18 + 14 + 8 + 10 + 28 = 100 points pour Blanc.

Pour Noir, on trouve : 1 + 4 + 3 + 5 + 24 + 14 + 16 + 26 = 93 points. Noir est donc en avance de 7 points.

• la méthode par comparaison : elle consiste à déplacer mentalement les pions de manière à rendre votre position identique à celle de votre adversaire. Pour chaque pion que vous bougez par la pensée, vous compterez le nombre de flèches dont vous devrez le déplacer : en positif s'il s'agit d'un déplacement vers votre point de sortie, et en négatif dans le cas contraire...

Cette méthode présente l'avantage d'être souvent plus rapide, et d'éviter pratiquement tout calcul. Elle peut néanmoins être relativement compliquée si les positions sont par trop dissemblables...

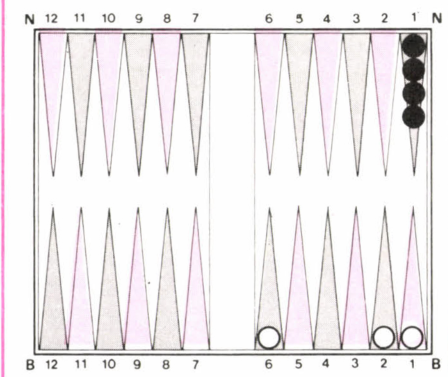


Dans le diagramme ci-dessus, on prend la même position que dans l'exemple précédent. On trouve : 2 + 2 − 1 + 3 + 1 = +7, ce qui confirme bien que Noir est en avance de 7 points. Mais cette avance est-elle suffisante pour doubler ? Et Blanc doit-il accepter ? Le tableau ci-dessous vous en donnera une idée.

compte de course	avance nécessaire pour doubler	limite supérieure pour acceptation
100-120	15	20
90-100	13	17
80-90	11	14
70-80	8	10
60-70	6	8

Nous ne donnons pas de règle pour les comptes inférieurs à 60, car le compte de course donne alors une image par trop inexacte de la situation. En effet, il tient uniquement compte du total pour chaque joueur, ce qui donne une approximation satisfaisante de la position quand la partie est encore loin de son dénouement ; mais plus la fin approche, plus la distribution exacte des pions prend le pas sur le résultat global ; tout à fait en fin de partie, c'est évidemment le nombre de coups nécessaire pour terminer qui deviendra le seul facteur à prendre en compte...

Il suffit pour s'en convaincre d'étudier l'exemple ci-dessous :



C'est à Blanc de jouer ; son compte de course est de 1 + 2 + 6 = 9, alors que celui de Noir est de 4. Blanc a donc un retard de 5 au compte de course ; il doit cependant doubler, et Noir refuser...

En effet, Blanc a 98 % de chances de sortir ses 3 pions en 2 coups au

par Donat Bernard et Benjamin Hannuna

plus, dont 11 % de chances de terminer en un coup (avec 6-6, 5-5, 4-4 ou 3-3). Or, Noir ne peut gagner (dans les 89 % de cas où Blanc ne termine pas tout de suite) que s'il fait un double ou si Blanc n'arrive pas à sortir en 2 coups ; on est loin des 25 % de chances nécessaires à l'acceptation...

En dépit de ces quelques réserves, le compte de course est un instrument très utile. En effet, même en dehors des situations de pure course que nous venons d'étudier, il est utile de savoir à tout moment d'une partie si l'on est en avance ou en retard :
— si l'on est en avance, on aura intérêt à essayer d'éviter l'engagement avec l'adversaire, pour s'orienter le plus vite possible vers une course ;
— si l'on est en retard, il faudra au contraire garder le contact, et s'orienter vers une tentative de blocage, ou vers une autre stratégie dont nous parlerons plus tard : le Back-Game...

problèmes

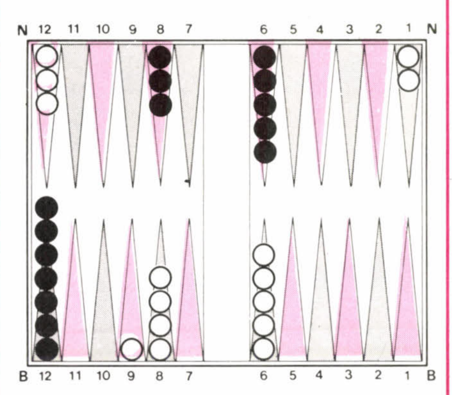


Diagramme 1 : *Blanc joue 4-1.*

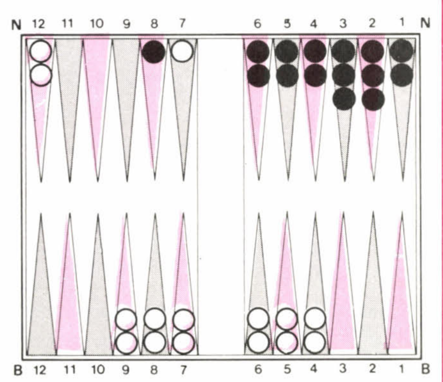


Diagramme 2 : *le cube est à 16 chez Blanc. Les joueurs préfèrent faire une transaction, car ils jugent que la partie a atteint un niveau trop élevé. Combien Blanc doit-il proposer de points à Noir pour que celui-ci accepte que l'on cesse la partie ? (C'est à blanc de jouer.)*

solutions pages 111 et 112

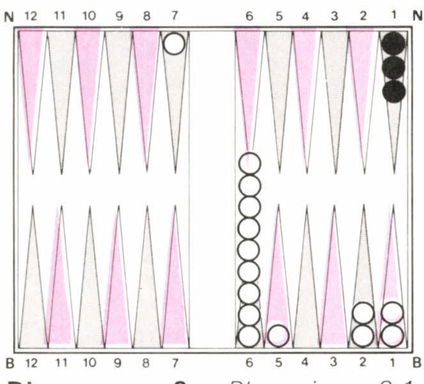


Diagramme 3 : *Blanc joue 2-1. (Noir a sorti douze pions).*

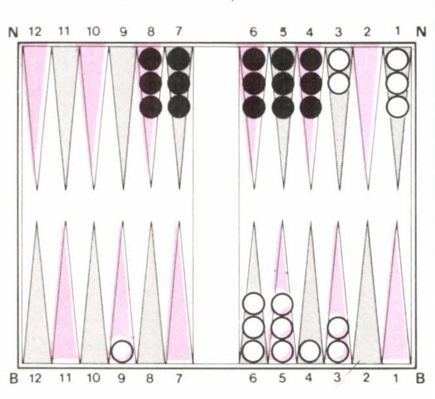


Diagramme 4 : *Blanc joue 1-1.*

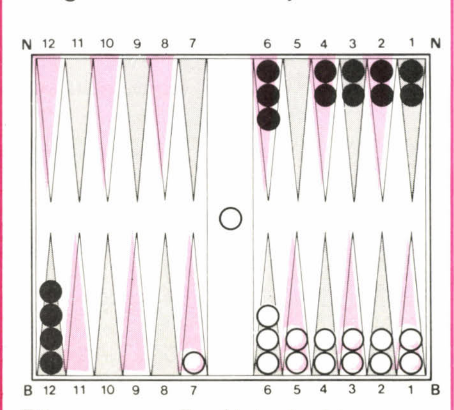


Diagramme 5 : *Noir double.*

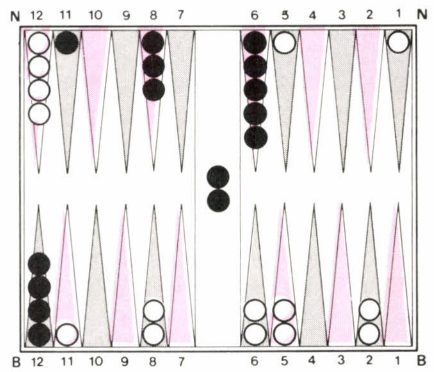


Diagramme 6 : *Blanc joue 6-1.*

CONCOURS

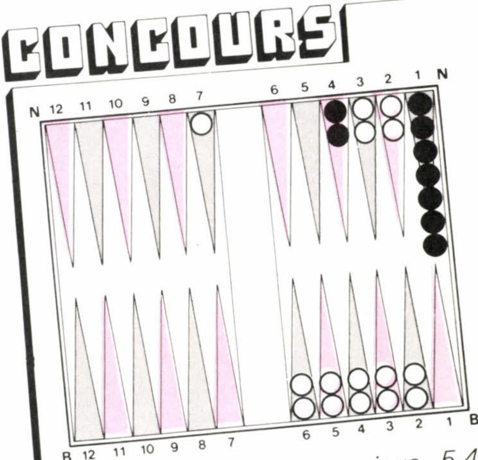


Diagramme 7 : *Blanc joue 5-4. Nous vous proposons quatre solutions possibles :*
A : avancer un pion de N3 à N12 ;
B : avancer un pion de N2 à N11 ;
C : avancer un pion de N2 à N7 et un pion de N3 à N7 ;
D : jouer le pion de N7 à B9 (statu-quo dans le jan intérieur noir).
Classez ces quatre solutions par ordre de mérite (de la meilleure à la moins bonne).

go : initiation

Cette partie est vitale aussi bien pour Kato que pour Cho. L'étude des coups de cette partie vous montre la force de ce merveilleux joueur qu'est Cho...

Cho Chi Kun ou Kato ? L'un de ces deux champions sera le challenger de Shuko Fujisawa pour le 7e Kisei ; et si c'est Cho, Shuko devra s'attendre à la bataille la plus rude de sa carrière.
Cho est pratiquement né sur un Go Ban ; c'est l'espace qui lui est le plus familier et cela se sent : il est à l'aise partout et possède la vision du jeu la plus précise. Il s'adapte à n'importe quel style de partie, mais marque une prédilection pour le profit immédiat : il aime bien être en avance. Il connaît Kato par cœur, puisque tout bambin encore, quand il est rentré chez Kitani comme apprenti professionnel, Kato lui a infligé une cruelle défaite à 9 pierres de handicap.
La partie-ci est la 2e du match pour le titre de Meijin 1981, ravi l'année précédente par Cho à Otake. Cho se venge par un 4-0 très sévère pour Kato qui n'a plus l'habitude d'une telle déconfiture. Chaque partie a été serrée, puisque 3 1/2 points ont été la différence maximale en faveur de Cho. Après une première partie marquée par un combat dément, les deux joueurs optent pour le *Fuseki* chinois pour leur deuxième rencontre.

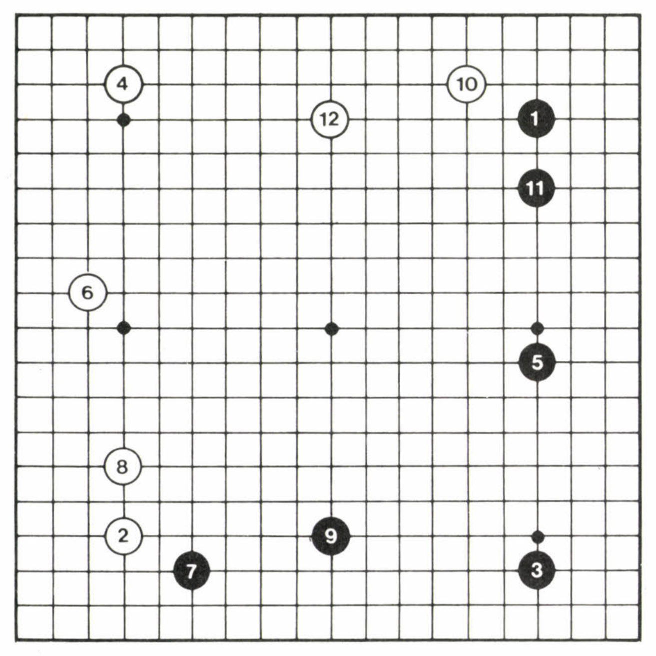
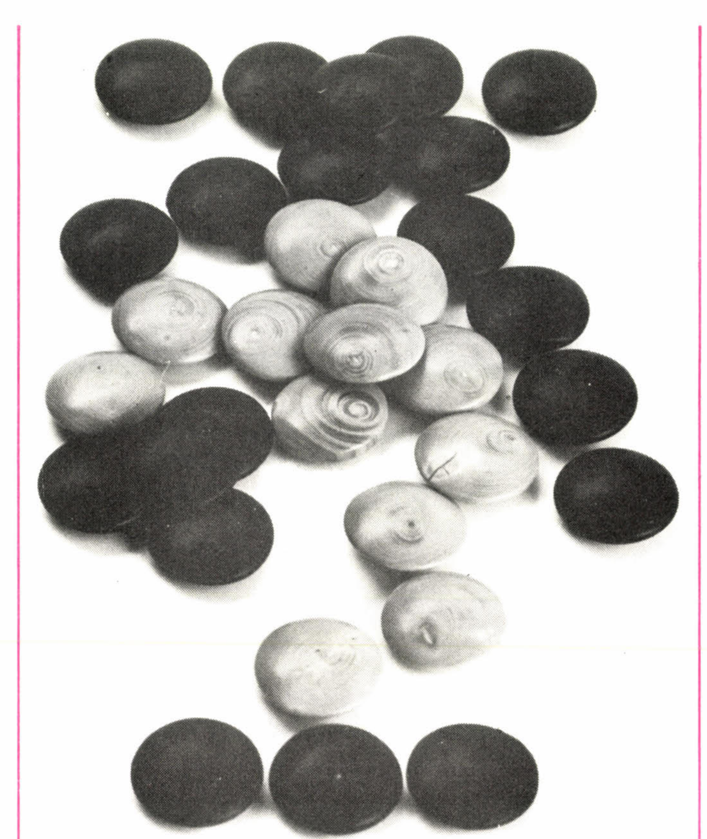


Diagramme A : *2e partie du match Kato (Blanc) - Cho (Noir) du 24-25 septembre 1981 à Kyoto (Japon). Coups de 1 à 12.*



Fuseki chinois parallèle : coups 1 à 12 (diagramme A).
C'est une espèce de Go-imitation. La seule différence est que 5 est haut placé - version moderne du *Fuseki* chinois - alors que 6 est sur la 3e ligne. Les formations 1-3-5 et 2-4-6 sont les deux variantes du *Fuseki* chinois qui a fait fureur il y a quelques années. La vogue est un peu tombée, mais cette ouverture est toujours jouée couramment. Jusqu'à 12, c'est le genre partage du monde. Le noir envahit le premier, ce qui est cohérent avec la position haute de 5. La zone noire est plus orientée vers la puissance et donc plus facilement pénétrable bien que ce soit une question de nuance.

Invasions : coups 13 à 47 (diagramme B).
La quasi-symétrie de la position permet de comparer la manière dont sont traitées les invasions. Jusqu'à récemment la réponse orthodoxe au coup 13 était en 18 ; la tendance actuelle est de répondre en 14 ou en 16, le coup 18 ayant le défaut de permettre deux coups, aidant grandement à la stabilisation des pierres de l'envahisseur, en 19 et surtout en **a**. Comme toujours, la flexibilité de la forme est l'objectif poursuivi par l'envahisseur pour éviter des attaques sévères ; 17 est

un modèle du genre, visant à la stabilisation en 19 ou 21 ; la connexion en 118 serait lourde et lente.

Le souci principal du blanc est de terminer la séquence avec l'initiative pour pouvoir envahir à son tour en 38 : c'est la raison du coup 28. Si Kato joue 28 en 29, il s'ensuit : noir 87, blanc 28, noir 32, blanc 36, noir 38 ! Le blanc a gardé un territoire appréciable, mais laisser jouer le noir en 38 est hors de question, d'où 28. Le prix à payer est un renforcement considérable du noir et des possibilités ultérieures sur le bord nord dues à la présence de 31 et de la coupe en 87. Le résultat obtenu par le noir est impressionnant.

Kato envahit à son tour : 40 est un nouveau coup, qui a l'approbation de Cho. Le blanc tient à ce que son groupe soit lui aussi difficilement attaquable. Cho échange 43 pour 44 - première utilisation du potentiel sur le bord puis avance avec 45 et 47. Ces deux derniers coups marquent la prédilection de Cho pour le territoire sûr.

Deux combats : coups 48 à 107.

Le blanc est de nouveau obligé d'éroder la zone noire ; la séquence jusqu'à 68 est un succès pour Kato et quand le noir lance le combat décisif avec 69, la partie est très indécise.

Cho se critique lui-même vertement ; c'est un non-sens de jouer 69-71 puis de sortir avec 75 en laissant les deux pierres en plan. Le mieux était de jouer directement 75 ; le blocus réalisé avec le coup 68 n'est pas parfait ; il autorise au blanc la séquence 78-83, mais ne peut éviter la coupe en 77. Pourtant Kato a déjà commis l'erreur décisive : 74 est trop mou. Il fallait pousser encore une fois en 85, de manière à maintenir la pression sur le noir en ayant une position prédominante au centre. 85 est encore possible à la place de 84. Après 85, le noir a l'avantage. Dans la séquence qui s'ensuit il sacrifie 6 pierres, mais capture lui-même des pierres blanches à un endroit qui fut jadis en zone blanche. Le coup 100 donne plus de libertés au groupe blanc, ce qui contraindra le noir à la capture complète de ces pierres.

Savoir sceller la victoire : coups 108 à 123.

La partie n'est pas finie, mais Cho ne laisse pas d'occasion à Kato. Il ne cherche pas de complication : l'invasion au *San-San* en 111 et la calme combinaison 121-123 maintiennent intacte l'avance noire.

Cho perdra pourtant quelques points en jouant 169 (69 du diagramme C) ; **a** était meilleur, mais cette imprécision ne remet pas en cause la victoire ; et finalement Cho gagne, de peu mais nettement.

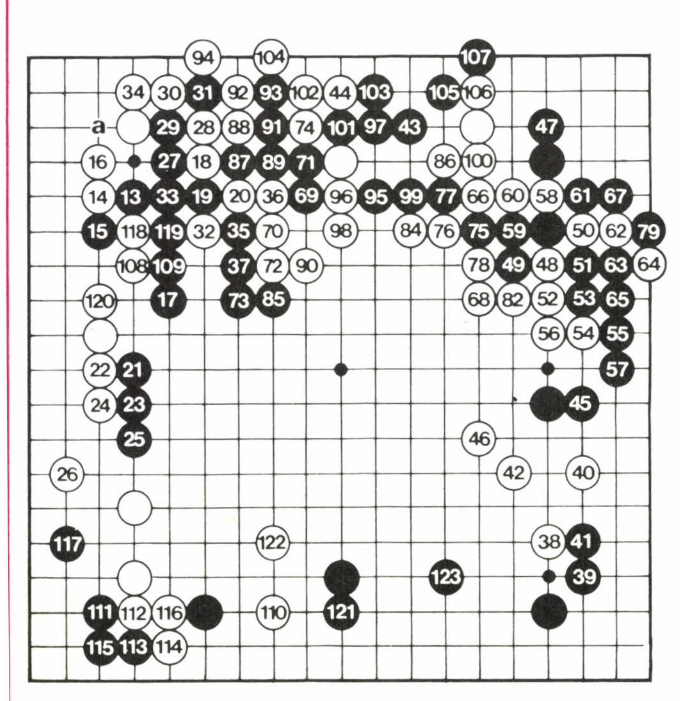


Diagramme B : *la même partie ; chacun des joueurs disposait de 9 heures. Coups 13 à 123 : 80 en 50, 81 prend en 62, 83 connecte en 50.*

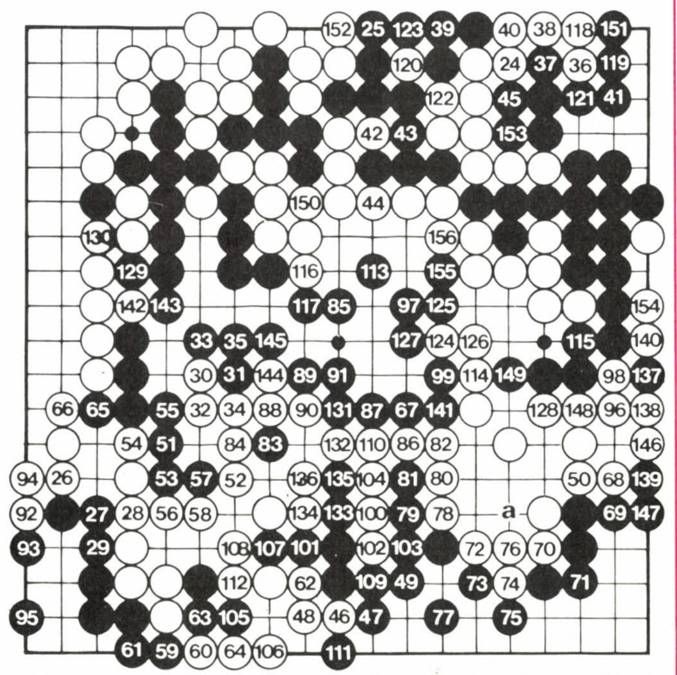


Diagramme C : *encore la même partie. Coups 124 à 256 (marqués 24 à 156). Résultat : 3 points et demi en faveur de Cho.*

go : problèmes

par Pierre Aroutcheff

... FACILES

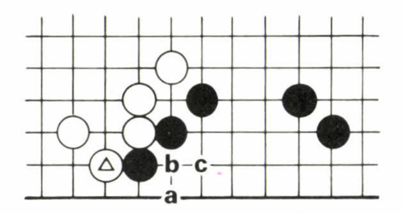


Diagramme 1 : *le blanc vient de jouer* △. *Comment connecter :* ***a***, ***b*** *ou* **c** ?

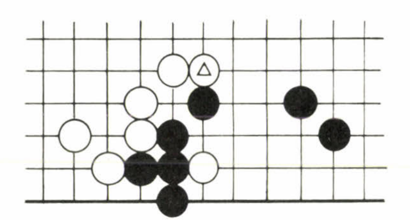


Diagramme 2 : *le blanc vient de jouer* △. *Le noir doit-il défendre son territoire ?*

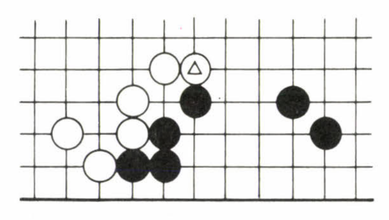


Diagramme 3 : *le blanc vient de jouer* △. *Le noir doit-il défendre ?*

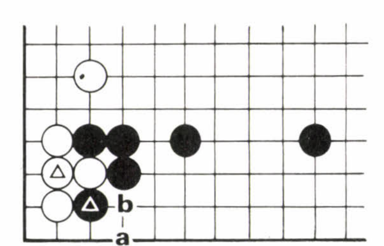


Diagramme 4 : *c'est presque le début de la partie. Le noir vient de jouer* ▲, *et le blanc a connecté en* △. *Que doit faire le noir : jouer* ***a***, ***b*** *ou ailleurs ?*

... MOYENS...

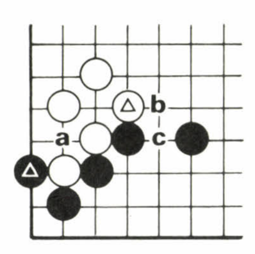


Diagramme 5 : *le noir vient de jouer* ▲ *et le blanc a répondu en* △. *Faut-il prendre en* ***a***, *ou jouer* ***b*** *ou bien* ***c*** ?

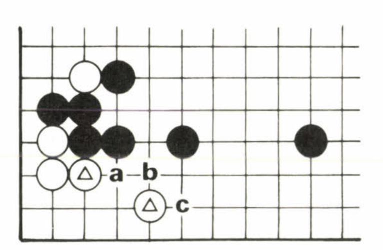


Diagramme 6 : *le noir veut utiliser la faiblesse (relative) entre les pierres blanches* △. *Quelle est la manière :* ***a***, ***b*** *ou* ***c*** ?

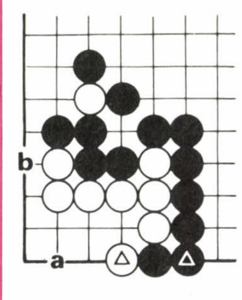


Diagramme 7 : *après que le blanc a bloqué en* △, *le noir connecte en* ▲. *Que doit faire le blanc : laisser, ou rajouter un coup en* ***a*** *ou* ***b*** ?

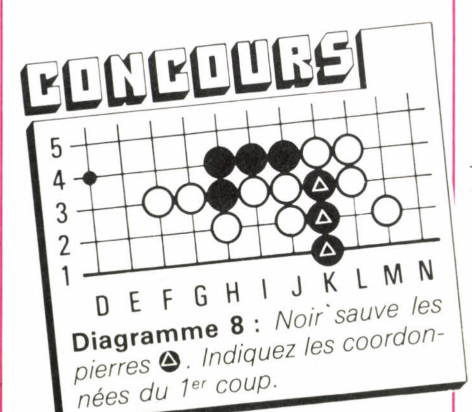


Diagramme 8 : *Noir sauve les pierres* ▲. *Indiquez les coordonnées du 1er coup.*

... ET DIFFICILES.

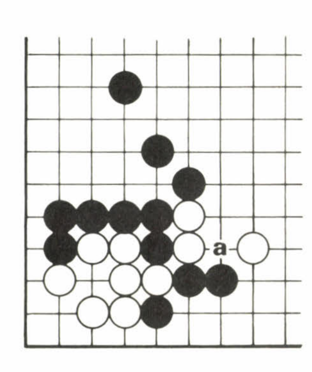


Diagramme 9 : *au noir de jouer. Le coup évident en* ***a*** *est insuffisant. Trouvez mieux...*

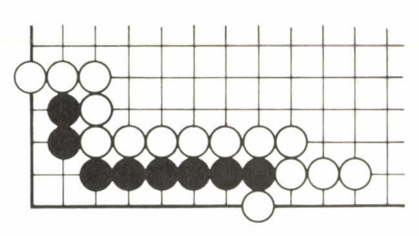


Diagramme 10 : *au blanc de jouer. Le noir est-il vivant ? C'est un problème chinois très ancien.*

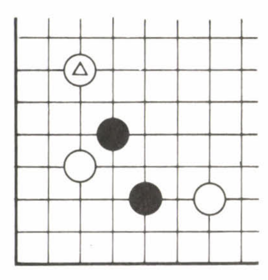


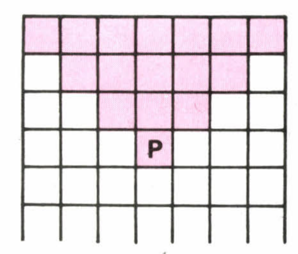
Diagramme 11 : *le blanc vient de jouer* △. *Le coup n'est pas correct, mais il tend un traquenard. Saurez-vous le déjouer ?*

solutions page 112

post-scriptum n° 19

Solutions de... la page du matheux

1. Si le Roi aux échecs n'avait plus le droit de s'avancer en diagonale, la règle du carré devrait être substituée par la « règle de la pyramide », que voici :



Quand c'est au pion de jouer, le Roi adverse doit, s'il veut pouvoir lui interdire la promotion, se trouver dans la zone rosée de la figure.

Il n'est pas difficile de comprendre pourquoi, soit par une analyse directe de la situation, soit par inspection des trajectoires du Roi dans le repère mobile lié au pion.

2. La stratégie optimale du défenseur au rugby s'énonce ainsi ; toujours courir en direction du point d'intersection de la médiatrice de F et P avec la ligne de touche.

Si l'attaquant, F, adopte lui aussi sa meilleure stratégie (qui, on l'a vu, s'énonce de façon analogue) cette médiatrice restera toujours la même au cours de leurs déplacements simultanés (fig. 1). Et tous deux seront amenés à courir droit vers D.

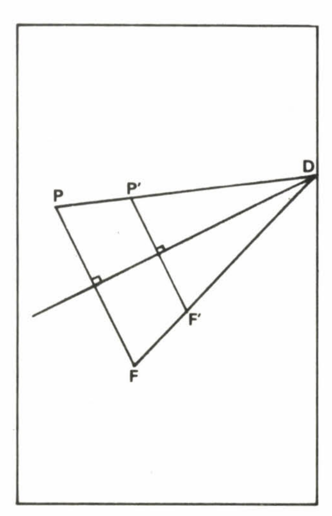


Figure 1 : *si P et F adoptent tous deux leur stratégie optimale la médiatrice de PF ne change pas au cours de la partie.*

Si par contre F ne joue pas au mieux, les nouvelles positions P' et F' qu'occupent les deux adversaires après un court instant déterminent une médiatrice dont le point d'intersection avec la ligne de touche, D', est moins proche de la ligne d'essai que D (fig. 2). A partir de cet instant, l'attaquant pourra aller au mieux jusqu'à D' ; il a donc perdu quelques mètres par rapport à la situation initiale.

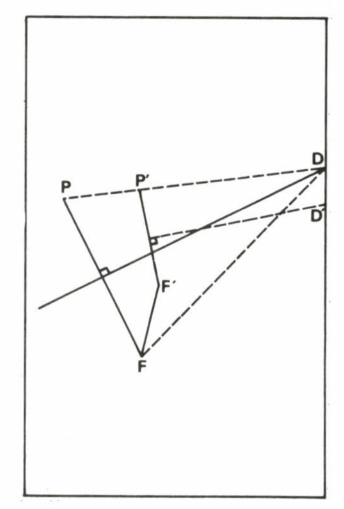


Figure 2 : *F n'a pas joué au mieux. Après un court instant, les nouvelles positions P' et F' déterminent une nouvelle médiatrice et un nouveau point D', moins favorable à F.*

Bien sûr, la figure 2 est schématique ; nous avons supposé que pour un court instant les deux joueurs courent droit dans une direction donnée. En fait le poursuivant doit examiner à chaque instant (après un temps infinitésimal) quelle position a la médiatrice et modifier sa trajectoire en conséquence.

Si les deux joueurs ont des vitesses différentes (nous supposerons pour la figure que leur rapport k est favorable au défenseur) la médiatrice doit être remplacée par un cercle (cercle d'Appolonius).

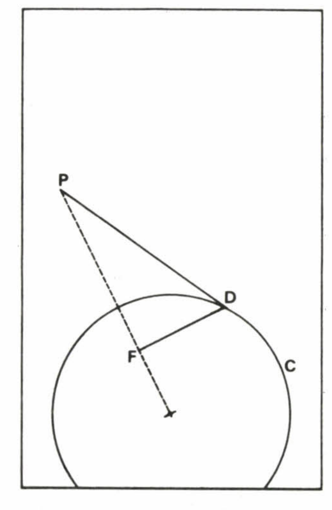


Figure 3 : *C, cercle d'Appolonius de P et F avec le rapport k, représente l'ensemble des points M tels que* $\frac{MP}{MF} = k$.

Son intérieur représente la zone de de sécurité de F.

Ce cercle représente l'ensemble des points M tels que MP/MF = k : c'est-à-dire les points que P et F peuvent atteindre en même temps s'ils courent tous deux en ligne droite (quand k = 1, cet ensemble est la médiatrice).

La zone de sécurité de F est ici l'intérieur de ce cercle et sa stratégie optimale consistera à filer droit vers le point de ce cercle se trouvant le plus près de la ligne d'essai.

Le défenseur fera de même, étant entendu que, comme quand k = 1, ce point D peut changer et qu'il doit à tout instant vérifier sa position. (Il ne restera fixe que si F adopte sa stratégie optimale ; sinon il s'éloignera de la ligne d'essai).

... Le compte est bon.

25 100 6 6 75 5 ; pour 779
100 + 75 = 175 ; 175 : 5 = 35 ; 35 + 6 = 41 ; 25 − 6 = 19 ; 41 × 19 = 779

75 10 5 100 7 5 ; pour : 586
75 + 10 = 85 ; 85 : 5 = 17 ;

100 − 17 = 83 ; 7 × 83 = 581 ; 581 + 5 = 586

100 75 50 9 9 7 ; pour : 889
9 + 9 = 18 ; 75 × 18 = 1350 ; 1350 : 50 = 27 ; 100 + 27 = 127 ; 7 × 127 = 889

7 3 50 8 1 7 ; pour : 947
50 + 8 = 58 ; 58 × 7 = 406 ; (406 × 7) — 1 = 2841 ; 2841 : 3 = 947

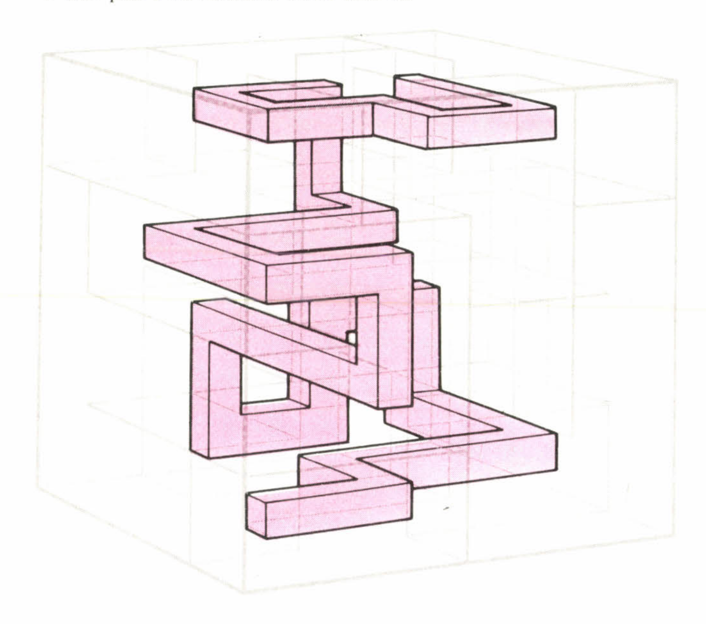
7 1 50 2 6 75 ; pour : 947
2 × 7 = 14 ; 14 − 1 = 13 ; 75 − 6 = 69 ; 69 × 13 = 897 ; 897 + 50 = 947

5 3 75 50 6 25 ; pour : 963
25 − 3 = 22 ; 50 − 6 = 44 ; 44 × 22 = 968 ; 968 − 5 = 963

6 2 5 9 4 10 ; pour 794
5 + 2 = 7 ; 7 × 6 = 42 ; 10 + 9 = 19 ; 42 × 19 = 798 ; 798 − 4 = 794

...Rien que pour vos yeux

Dans le réseau de traits colorés de la page 19, vous avez donc pu, avec un peu de chance et de bonnes lunettes d'anaglyphe, percevoir un enchevètrement de couloirs et de cloisons transparentes. Le chemin le plus court (et en l'occurence, le seul...) se matérialise dans la figure ci-dessous. Nul n'aura besoin d'une paire de lunettes cette fois-ci.



...Les échecs cylindriques

Le petit problème, page 19 :
1. Th4! Eh oui ! vous avez bien lu : il y avait une Tour en h4. Mais elle fait le tour complet du cylindre h4-a4-b4-ç4-d4-e4-f4-g4-h4 et revient à sa place. Elle a donc joué un coup ! et à présent, les noirs subissent un « blocus » ; 1. ... Ra6 ou 1. ... Rb6 sont des coups illégaux puisque le Roi se mettrait ainsi en prise de la Tour h6! (n'oubliez pas que h6 et a6 sont deux cases contiguës !)
Il ne reste alors que :
1. ... Ra5 ; 2. Th4-h5 mat !
et 1. ... ç4 ; 2. Th4-h5 mat ! (2. ... ç6-ç5 ne suffit pas puisque la Tour fait « échec double » sur la 5ᵉ rangée).

... Avec dix chiffres

Dans ce casse-tête (page 49) de Louis Thépault, on démontre d'abord que l'un des deux nombres a pour somme de ses chiffres 27 et l'autre 18.

Par ailleurs, le plus grand des deux commence par 4, 3 ou 2 (le double n'a que cinq chiffres).

La méthode suivie est très longue. Dans le plus grand nombre, on fait varier le nombre formé par les deux derniers chiffres de 01 à 98. Pour chacun de ces nombres et compte tenu de la valeur du premier chiffre (4,3 ou 2), on détermine les nombres de cinq chiffres possibles (S = 18 ou 27). Exemple pour 17 : 49617 - 46917 - 40617 - 46017 - 35217 - 32517.

Les nombres ne peuvent commencer par 2, le plus petit ne pourrait alors commencer que par 1 utilisé dans 17.

Les nombres ci-dessus commençant par 3 seraient aussi à éliminer. Le plus petit ne pourrait commencer ni par 2 ni par 1.

49617 est à éliminer. Son double contient deux 9. 46917 est à éliminer. Son double contient deux 3.

Reste à étudier 40617 et 46017, le 2ᵉ nombre commençant par 3 ou 2. D'autre part, le dernier chiffre du plus petit nombre ne peut être, ni 0, ni 5.

En outre, à cause des doubles, le plus grand nombre ne se termine ni par 50, ni 61, ni 72, ni 83, ni 94, etc. Comme solutions, on trouvera entre autres :

29835 et 14067 (les doubles : 59670 et 28134) ; S = 43902 ; D = 15768

47016 et 28593 (les doubles : 94032 et 57186) ; S = 75609 ; D = 18423

43965 et 28071 (les doubles : 87930 et 56142) ; S = 72036 ; D = 15894

46539 et 27081 (les doubles : 93078 et 54162) ; S = 73620 ; D = 19458
etc.

... La cryptographie

Le message, page 77, signifiait ;
« C'est dans *Jeux & Stratégie* et je l'ai découvert. »

Une lettre était représentée par 7 chiffres :
• place de la lettre sur la ligne : 2 chiffres ;
• numéro de la ligne : 2 chiffres ;
• numéro de la colonne : 1 chiffre ;
• numéro de la page : 2 chiffres.

Pour un mot, on mettait entre parenthèses les sept chiffres, les deux premiers chiffres représentant la place du mot sur la ligne. Pour une suite de lettres, les lettres successives étaient séparées par des barres diagonales ; pour une suite de mots, les mots successifs étaient séparés par des barres diagonales.

Avec le n° 17 de *Jeux & Stratégie,* on obtenait le tableau suivant :

Lettre ou mot	Ligne	Colonne	Page	Clair
17	36	1	48	C'
(03	10	3	27)	est
01	28	3	98	d
etc.				
(02/03/04	39	1	08)	*Jeux et Stratégie*
etc.				
(01	18	3	49)	découvert

... Labyrinstyx

D'abord, un petit oubli. La pièce 17 manque ; voir pièce 37.

Puis, une précision. On arrive dans le labyrinthe de la page 60, à la pièce 36. Or celle-ci existe déjà, au début du parcours. Il faut considérer la 2ᵉ pièce 36 (du labyrinthe de la p. 60) comme vide...
Ensuite un détail. Sur certains numéros, deux chiffres du labyrinthe de la page 59 ont été intervertis. Donc : près de la catapulte, lire le chiffre 6 ; près de la Tour au pont-levis, lire le chiffre 4.

Enfin la solution. Nous ne vous donnons ici, qu'une solution partielle du Labyrinstyx ; l'aventure continuant dans ce numéro-ci (page 50) et se poursuivant dans le prochain !

Départ en Z, pièce 51. Faire ensuite 1-3 : le nom du robot est superposé à son reflet ; en cachant la moitié inférieure du mot, on lit IDIOT. 3-6 : payez et le golem vous laissera passer à votre prochain passage ; le moment venu, vous lirez la note 55 au lieu de 65. 6-4 : prendre la clé Lak Siën. 4-6, 6-3, 3-1, 1-5 : payez et descendez, soit 5-8. 8-6 : ramassez la grosse clé d'or. 6-0, 0-3 : stationnez et donnez la grosse clé d'or. 3-2 : prendre le Casque. 2-3 : stationnez pour obtenir une information. 3-4 : trempez le Casque Note dans l'eau. 4-5 : stationnez et prenez la clé de jade. 5-4, 4-3, 3-0 : donnez la clé de jade. 0-9 (avec la clé Lak Siën, 09 devient 22). 9-1, 1-4 : restez et prenez la fiole. 4-1, 1-6 : tirez avec vous-même comme projectile, soit 6-2 : là, se battre et ramasser la clé de la tour. Utilisez le sifflet de la fiole et le volatile vous ramène, soit 2-6. 6-1, 1-7 (17 manquant, se reporter pièce 37 ou 67) grâce au casque, vous passez et prenez la dent du Mégamandibulus. 7-6 : vous échangez la dent et êtes téléporté en Z, pièce 31, d'où vous pouvez maintenant accéder à la tour, soit 1-2 : stationner vous renvoie à la note 93 (et non 81) où ayant eu l'opportunité de trouver votre ennemi distrait par sa magie, vous lui faites subir un mauvais sort, et supprimez la menace qu'il représentait pour vous.

Mais si vous préférez prendre Oöl, l'anneau souterrain, celui-ci vous permet alors d'accéder au labyrinthe sous les Iles, qui vous mènera vers de nouvelles trouvailles, fort utiles si vous continuez l'aventure vers les terres de flammes et même plus loin.

Solution de cette seconde partie du labyrinstyx à la fin du « troisième et dernier épisode »...

Mieux que Fischer !

A propos du diagramme 7, plusieurs lecteurs nous font remarquer que Fischer aurait pu administrer un mat en cinq coups, au lieu des six proposés dans la solution :
1... Cg3 + ; 2. Ré1, Té2 + ; 3. Rd1, Fb3 + ; 4. Rç1, Fa3 + ; 5. Rb1, Té1 mat.
Solution que trouve d'ailleurs le *Sensory Chess Challenger 9*. Que Fischer ait joué la première suite menant au mat qui lui soit venue à l'esprit, n'a rien d'étonnant. Par contre, il est remarquable qu'aucun commentateur, même pas votre chroniqueur (!) n'ait décelé ce mat plus rapide et tout aussi facile à trouver.
Mais pour conclure, saluons la solution proposée par Edmond Burkhardt, d'Altkirch qui ne nécessite, elle aussi que cinq coups, tout en se permettant un 2e coup qui n'est pas un échec :
1. ... Cg3 + ; 2. Re1, Fb3!! (menace 3.Fb4 et 3.Te2 mat !) 3. Dh8 +, R × h8 ; 4. C × g6 +, Rg7!! (4. ... f × g6?? pat!!) ; 5. Cf4, Fb4 mat. Un vrai problème !

Qui se ressemble... n'aurait pas dû s'assembler

Deux regrettables anomalies dans la solution de cette grille de Pierre Berloquin, (casse-tête, page 52) : Espagne était associé à Togo et Burundi à Dahomey bien que dans les deux cas, les mots aient une lettre commune. Vous avez eu un double mérite, si vous avez trouvé ces deux erreurs... et toutes les autres couples !

Le tarot inversé

Par suite d'une interversion, l'énoncé du problème N° 2 était difficilement compréhensible.
Il fallait lire :
« Nord entame du Cavalier de ♥ qu'Ouest coupe du 4 d'atout. Vous fournissez le 5 de ♥ et Est le 6 de ♥. Ouest joue alors le Roi de ♠ pour votre 2, le 8 en Est et l'As en Nord. Ouest continue du 3 de ♠.
Prenez-vous la main de la Dame de ♠ et pourquoi ? »
Avec toutes nos excuses...

vous nous l'avez bien dit !

Nouvelles boutiques...

• L'Awèlé, 21, rue Monge, 75005 Paris.

• Récréation, 94, rue de Lille, 59300 Valenciennes. Tél. : (27) 30.20.04.

• Logic, 3, rue Tête d'Argent, 7500 Tournai (Belgique).

• La Marelle, 42, rue Saint-Yon, 17000 La Rochelle.

• Le magasin « Infinitude » organise du 19 au 26 mars une exposition de casse-tête comprenant une centaine de pièces uniques. De plus, les responsables du magasin, Michel et Olivier Steiner — des passionnés d'échecs — convient toute personne passant par le magasin à les affronter au cours d'un blitz (partie de 5 minutes par joueur). Les vainqueurs d'une partie gagneront un casse-tête (pas de la collection présentée, bien sûr). Cette offre de blitz à toute heure est valable toute l'année. 124, rue de Tocqueville, 75017 Paris. Tél. : 763.97.41.

Avis...

• Club de jeux de rôle et de stratégie à Cosne sur Loire (58200), « Le Collège Invisible ». Jean-Paul Renaudat, Mille Club, A.C.L. Réunions vendredi et samedi soirs.

• Dominique Rodriguez recherche programmes de jeux ou matheux pour TI 57. 37, chemin Villebois, 38100 Grenoble.

• Mickaël Toromana échange des programmes en basic Microsoft et Applesoft (et autres). B.P. 10050 Tahiti (Polynésie Française).

• L'Institut commercial de Nancy organise les 19 et 20 mars un tournoi open d'échecs (système suisse). Nombreux prix. Bureau des Elèves, 4, rue de la Ravinelle, 54000 Nancy.

• Le comité Ile de France de Tarot propose un festival en Grèce du 18 juin au 2 juillet. Cinq tournois et tourisme au programme. Voyages-Vacances au Soleil, 5, place André-Malraux, 75001 Paris. Tél. : 296.37.70.

• Non fumeurs et amateurs de jeux de rôle, wargames et Diplomacy, voici votre club « Les Portes de l'Aventure », 53, rue des Catiches, 59000 Lille. Réunion le mercredi à 20 h au 18, rue de Lens.

• Roger Felts recherche pour créer un club de rencontre et d'échange des utilisateurs de micro-ordinateur TI 99/4A. 168, bd Chave, 13005 Marseille. Tél. : (91) 42.71.43.

• Pour création d'un club de wargames, Diplomacy et jeux de rôle à Rennes, wanted joueurs-membres-fondateurs. Olivier Schmouker, 50, rue du Hyl, 35510 Cesson-Sévigne. Tél. : (99) 62.92.54.

• Le Bénédictine Game Club s'installe aussi en province dans les hôtels Mercure :
— à Lille : autoroute Lille-Dunkerque, sortie Lomme, 59320 Englos (animateur, André Le Gall) ;
— à Lyon : RN 7, 78 bis, route de Paris, 69260 Charbonnières les Bains (animateur, Robert Eskinazi. Tél. : (7)853.46.38) ;
— à Marseille : centre Urbain, 13127 Vitrolles (animateur, Jean-Luc Granier. Tél. : (42) 26.62.91) ;
— à Nice : 2, rue Halevy (animateur, Richard Leclerc. Tél. : (93) 86.85.66) ;
— à Reims : ZISE « les Essillards », route de Chalons (animateur, Bernard Berriot. Tél. : (23) 22.67.62).

• Il existe à Lannion (22300) un club de jeux de simulation : on y joue à D & D, wargames, Chevalry & Sorcery. Vincent Repain, rue du Park Moan, Tél. : (96) 38.59.70.

• Yves Dewilde recherche des clubs bruxellois (ou belges) de D & D. 74, rue W. Kuhnen, 1030 Bruxelles.

• On joue aux jeux de rôle, et principalement à *D & D* au club « Les tueurs de dragons ». Laurent Keraudren, 18 A, rue Aimé de Lemud, 57100 Thionville.

• Le club PLM-Lyon a changé d'adresse : 31, rue Grenette, 69002 Lyon, Métro : Cordeliers. Tél. : (7) 842.86.73. Perfectionnement et initiation au tarot et bridge. Animateur E. Jeannin-Naltet.

• Diallo Thierno Cissé possède une Sharp EL 1110S. Il recherche des programmes de jeux pour sa machine. 16, B.P. 1066, Abidjan 16 (Côte d'Ivoire).

• Le club Table Ronde réunit les joueurs de jeux de rôle, de wargames avec figurines, de Civilisation et Diplomacy. Jean-Michel Ouzzan, B.P. 75, 64700 Hendaye. Tél. : (59) 20.05.80 ou 20.32.76.

• Le Cercle de Jeux de Société de La Roche sur Yon organise le 26 mars un tournoi d'Othello. Inscription à la boutique Ambiance, place du Marché. Tél. : (51) 37.08.02. Notez dès à présent son tournoi de Backgammon le 4 juin...

• La section Jeux pour adultes de la Ludothèque Limousine organise les vendredis soirs et samedis après-midi des rencontres de Go, Diplomacy, jeux de rôle et wargames. Des initiations sont prévues pour les débutants. 12, bd de la Corderie, 87000 Limoges.

• A Thuir (66300) on peut jouer maintenant aux échecs, wargames et jeux de rôle. Club de jeux de simulation tactiques des Aspres, M.J.C., 1, rue Pierre-Sémord.

• Réseau Spartacus est un nouveau club de wargames et jeux de rôle qui fonctionne sur Paris et sa banlieue. Un club orignal qui s'oriente vers l'élaboration de variantes et la création de jeux ; qui ne nécessite aucune inscription ; et qui est ouvert à toutes les intiatives. Voici quatre numéros de téléphone du réseau : dans la journée, 540.41.58 ; et dans la soirée, 670.72.06, 339.17.71 et 634.77.53.

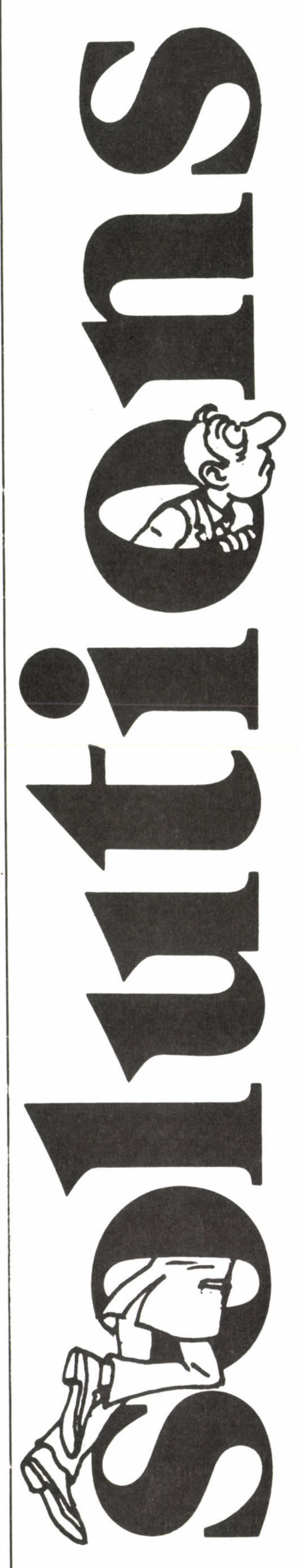
• Le Club Loisirs Dauphine, décidemment très actif, lance un appel à tous les étudiants des facultés parisiennes et des grandes Ecoles pour participer sur le thème du jeu *Killer* à un grand match interuniversitaire. Téléphonez tous les jours de 10 h à 19 h au 505.14.10, poste 24 37 ou 47 16.

• Les loups du Téméraire, c'est le nom du club de jeux de simulation du Centre social « Haut Rivage » à Saint-Max, dans la banlieue de Nancy. *Austerlitz, Squad Leader, Gergovie* et bien d'autres wargames ou *D & D, Space Opera* et *Diplomacy* recueillent les suffrages de la cinquantaine d'inscrits que compte le club. Le club édite un zine, *Ares* et organise actuellement un championnat permanent de wargames : le « Championant de Lorraine ».

Rencontres à partir de 20 h, les vendredi et dimanche après-midi, au Centre Social « Haut Rivage », 10, rue Kennedy (près du stade) 54000 St-Max.

• Pour son prochain Festival de jeu de société, on octobre prochain, le Centre culturel de Boulogne-Billancourt recherche des collectionneurs de figurines de wargames et de *D & D*. Ecrire au Centre culturel, 22, rue de la Belle-Feuille, 92104 Boulogne-Billancourt (précisez Figurines sur l'enveloppe).

• Tournoi de go du Col de Parmenie les 30 avril et 1er mai. Système suisse, à handicap, 6 catégories. Possibilité d'hébergement. S'inscrire auprès de Bernard Salignon, 2, allée des Saules, 38240 Meylan. Tél. : 76.90.32.76 ou 76.22.17.76. ●



PAGES 39 À 41

Questions de logique :
Le Palais des Rêves :

1. L'épée, le sceptre et la couronne :
Nous abordons aujourd'hui un nouveau type de problèmes s'éloignant de la logique formelle pour rejoindre ceux de la vie courante, où l'on doit souvent effectuer des choix sans avoir en main toutes les données nécessaires.

Ce mode de raisonnement se retrouve également dans de nombreux jeux, comme le bridge, où le joueur détermine sa ligne de jeu en fonction de la disposition la plus probable ou la plus favorable des cartes adverses.

Mais revenons à notre problème, qui comporte trois solutions : prendre la couronne seule ; prendre la couronne et l'épée ; prendre la couronne et le sceptre. Dans les trois cas, il faut prendre la couronne.

Vous ceignez donc votre front de la couronne. S'il s'agit de l'attribut neutre, qui ne vous permet pas de franchir le porche, vous revenez en arrière en gardant la couronne sur la tête et en choisissant l'un des deux autres, en espérant que ce sera le bon.

2. Les joyeux lutins et le labyrinthe :
Chatouilleux est fourbe ou sincère.
D'après la troisième affirmation, si Chatouilleux est fourbe, Etourdi l'est aussi. D'après la première affirmation, Aguicheur est sincère. D'après la quatrième affirmation, Bonnard est sincère. D'après la cinquième affirmation, si Chatouilleux est sincère, Doudingue est fourbe. Et d'après la seconde affirmation, Bonnard est sincère.
Que Chatouilleux soit sincère ou fourbe, Bonnard est sincère. Pour cette fois, vous avez une certitude. C'est Bonnard qui vous guidera.

3. Les pièces maléfiques :
D'après les première, deuxième, troisième, cinquième et sixième affirmations, il y a cinq remplissages possibles de sac :
cuivre - bronze - laiton - étain ;
cuivre - laiton ;
étain - laiton ;
étain - bronze ;
laiton.
Ces cinq remplissages possibles donnent naissance à cinq solutions de remplissages des quatre sacs. Mais d'après la quatrième

affirmation, les quatre sacs sont remplis de :
cuivre - laiton ;
étain - bronze ;
étain - laiton ;
laiton.
Dans ces quatre sacs, il y a une seule pièce en cuivre et une seule pièce en bronze. Les sacs correspondant appartiennent donc au magicien et au sorcier. Le sac contenant la pièce en laiton appartient donc à la magicienne ou à la sorcière. Vous choisissez donc l'une des deux femmes.

4. Les pierres élémentales :
D'après les cinquième et septième affirmations, on sait que la pierre en deutane est plus haute que la pierre en chimiol, elle-même plus haute que la pierre en strondol.
D'après les quatrième, sixième et huitième affirmations, la pierre de l'air est en chimiol.
On a trois solutions, et dans deux d'entre elles, la pierre en chimiol est la seconde à partir du bas. Vous choisissez cette pierre.

5. Les litigrons :
En examinant successivement les conditions de véracité ou de fausseté des troisième et deuxième déclarations, on trouve trois solutions :
a. première et seconde inscriptions fausses, les deux autres vraies ;
b. première inscription fausse, les trois autres vraies ;
c. première et seconde inscriptions vraies, les deux autres fausses.
En logique pure, sans s'attacher au sens des phrases, il existe une quatrième solution que nous écarterons, car elle conduit à ne pouvoir tourner aucune poignée, les première et quatrième inscriptions étant fausses.
Il ne faut tourner la poignée de droite que dans la troisième solution. Vous tournez la poignée de gauche.

6. Les boîtes parfumées :
Un examen plus approfondi du problème montre qu'il n'y a que deux parfums salvateurs, alors qu'il y a au moins trois parfums qui ne sont pas neutres. C'est donc qu'il existe un troisième type de parfum, qui peut être funeste lorsqu'on le respire.
Parmi les dix solutions possibles, ce sont les quatrième et cinquième boîtes qui ont le plus de chance de contenir le parfum salvateur. Vous choisissez donc l'une de ces deux boîtes.

7. Frisson rétrospectif :
Vous aviez deux chances sur trois de faire le bon choix dans la première épreuve, une chance sur deux également dans la troisième, deux chances sur trois dans la quatrième, deux chances sur trois également dans la cinquième, et quatre chances sur cinq dans la sixième, soit un peu plus d'une chance sur dix de sortir indemne du grand Jeu.
En comptant les joueurs qui se trompent dans leurs déductions logiques, le Palais des Rêves doit perdre ses clients à un rythme accéléré. La conclusion est claire.

Les organisateurs du Grand Jeu doivent donner quelques coups de pouce au hasard. Vous reviendrez au Palais de Rêves... qui sait !

Paradoxes logiques :
La vérité en physique :
Nous avons vu dans *J & S* n° 17, pages 42 et 43, la différence entre syllogisme et sophisme.
Un syllogisme est un raisonnement vrai, de la forme suivante :
1.: si P, alors Q :
2. or P ;
3. donc Q.
Un sophisme est un raisonnement faux, de la forme suivante :
1. si P alors Q ;
2. or Q ;
3. donc P.

A l'évidence, le raisonnement de Newton est un sophisme. N'en disons pas plus cette fois. Mais, réfléchissez à cette question... et écrivez-nous. Cet exemple est-il le seul qui puisse être cité ? Les grandes théories de la physique reposent-elles sur des sophismes ou des syllogismes ?

PAGES 42 ET 43

Le Chemin des Etoiles :
Depuis le n° 16, nous voyons les tables de vérité des différents cas de la conjonction et de la disjonction inclusive. Voyons aujourd'hui l'implication, qui se présente sous la forme d'une proposition conditionnelle :
si P, alors Q.
Une telle proposition se note :
$P \rightarrow Q$
La table de vérité de l'implication est :

P	Q	P → Q
vrai	vrai	vrai
vrai	faux	faux
faux	vrai	vrai
faux	faux	vrai

Une proposition conditionnelle est fausse dans un seul cas, lorsque P est vrai et Q, faux. Cela est un peu plus difficile à comprendre que pour la conjonction ou la disjonction inclusive. Voyons donc cela sur des exemples simples.

1. La quatrième planète est-elle habitable ?
Appelons :
A : ce système stellaire comporte des planètes ;
B : il y a une planète habitable ;
C : la quatrième planète est habitable.
Le problème se note :
$A \rightarrow B$
$B \rightarrow C$
Comme d'habitude, pour que les problèmes aient un sens, nous supposerons que la première affirmation, précisant le nombre de propositions vraies ou fausses, est vraie.
Les deux propositions du premier problème sont vraies. Par ailleurs, le capitaine a vu que Procyon était entourée de planètes. Donc A est vrai. D'après la première proposition et la première ligne de la table de vérité, B est vrai. D'après la seconde proposition, C est vrai. La quatrième planète est habitable.

2. Qu'en déduit-on ?
Le premier cas était facile à comprendre. Voyons la proposition : « Si la Terre est ronde, 2 + 2 = 4 ». La Terre est ronde. 2 + 2 = 4. La proposition est vraie.
La seconde ligne de la table de vérité est, elle aussi, facile à comprendre. Cependant son maniement s'avère délicat. Voyons la proposition : « Si la Terre est ronde, 2 + 2 = 5 ». La première partie de la proposition est vraie. La seconde partie est fausse. Donc la proposition est fausse.
A l'inverse, si l'on sait qu'une proposition de la forme « si P, alors Q » est fausse, on en déduit que P est vrai et Q faux.
Revenons à notre problème et appelons :
D : l'atmosphère de la quatrième planète est respirable ;
E : sa température est de 50° ;
F : sa température est de 20° ;
G : la gravité est trois fois celle de la Terre.
Le problème se note :
$D \rightarrow E$
$F \rightarrow G$
La première proposition est fausse. On en déduit que D est vrai et que E est faux.
La deuxième proposition est fausse. On en déduit que F est vrai et que G est faux.
L'atmosphère est respirable. Sa température n'est pas de 50°, mais de 20°. La gravité n'est pas trois fois celle de la Terre...

3. Les affirmations sont-elles vraies ou fausses ?
Pour la clarté de l'exposé, nous partirons de l'hypothèse que Procyon est bien une étoile et qu'Aristote n'est pas un extraterrestre.
La première affirmation d'Aristote illustre le cas précédent. La première partie de cette affirmation est vraie. La seconde partie est fausse. Donc l'affirmation est fausse.
On pourrait croire qu'il en est de même pour la seconde affirmation. Il n'en est rien. Elle illustre la troisième ligne de la table de vérité de l'implication. La première partie de l'affirmation est fausse. La seconde partie est vraie. Donc la seconde affirmation d'Aristote est vraie.
Cela n'est pas tout à fait conforme au bon sens et mérite d'être commenté. Aristote part d'une hypothèse fausse : « Si je suis un extra-terrestre, ... ». Mais il ne ment pas. De même, on ne ment pas lorsque l'on dit : « le jour où les poules auront des dents, j'aurai les pouvoirs de Superman ». Comme on sait que les poules n'auront jamais de dents (1), on peut dire ou promettre n'importe quoi ensuite sans mentir.

4. Trouveront-ils la réponse à leurs questions ?
La première inscription est vraie. Comme un visiteur a pénétré dans le temple, c'est qu'il explorera les autres cités.
La deuxième inscription illustre les troisième et quatrième lignes de la table de vérité de l'implication. Comme la première partie de l'inscription est fausse, l'inscription est vraie. Mais l'on ne peut rien conclure sur la seconde partie de l'inscription, qui peut être vraie, comme dans le problème précédent, ou fausse. En effet, une affirmation du genre : « Si 2 + 2 = 5, la Terre est plate », n'est pas fausse, pour aussi curieux que cela puisse paraître. Encore une fois, comme 2 + 2 ne font pas 5, on peut dire ensuite n'importe quoi sans pour autant mentir.
On ne sait donc pas si une autre cité apportera la réponse aux questions que se posent nos héros à propos de cette planète.

5. Les occupants de l'astronef doivent-ils rester ici ?
Nous avons vu précédemment que Procyon était une étoile et que la gravité de la planète n'était pas trois fois celle de la Terre. La première affirmation est fausse. Les deux autres sont vraies.
La seconde affirmation est vraie. Mais comme la première partie de cette affirmation est fausse, on ne peut rien en conclure, la seconde partie de cette affirmation pouvant être vraie ou fausse.
La troisième affirmation est

(1) là encore, supposons-le pour la clarté de l'exposé !

vraie. Si tous les occupants de l'astronef devaient rester ici, Aristote serait un extra-terrestre. Or Aristote n'est pas un extra-terrestre. Donc tous les occupants de l'astronef ne doivent pas rester sur cette planète. Nous pourrons donc retrouver nos héros pour de nouvelles aventures dans les prochains numéros...

PAGE 46

Le jeu de la jungle :

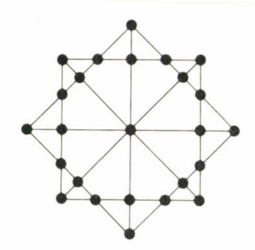
Figure 2 :

bleus	rouges
1. Ln C3 × C2	E D2 × C2
2. T E3 × E2	

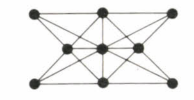
Quelle que soit la réponse des rouges, l'éléphant ne peut plus empêcher le tigre bleu d'atteindre le sanctuaire des rouges.
Une attaque symétrique commençant par une prise par le tigre conduit au même résultat.

PAGES 48 ET 49

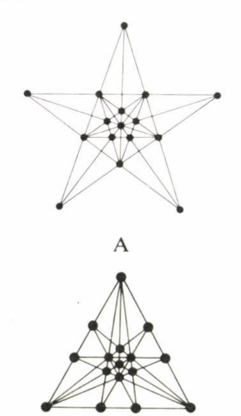
Points à la ligne :
Question n° 1 :



Question n° 2 :



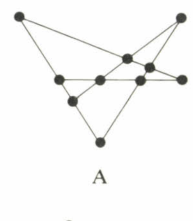
Question n° 3 : les deux solutions sont :



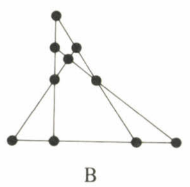
A

B

Question n° 4 : les deux solutions sont :

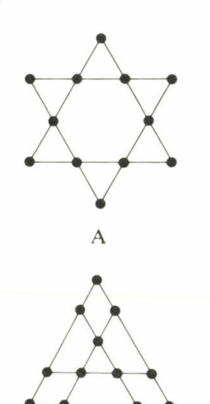


A



B

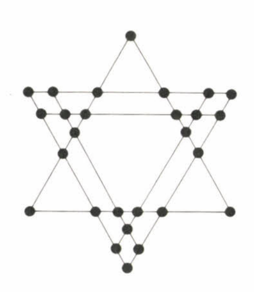
Question n° 5 : les deux solutions sont :



A

B

Question n° 6 : une des solutions possibles :



PAGES 50 ET 51

La montée... des cendres (par Philippe Fassier et Didier Guiserix) :

Les notes :

1. Vous êtes télétransporté dans le M.I. au numéro du niveau où vous étiez en A.
2. Si ♣ un bouclier 51 ; sinon 22.
3. Il vous télétransporte chez les vôtres couvert de gloire et d'argent, bravo !

4. Vous pouvez » », la porte se referme derrière vous.

5. ≏ ; ♊ □.

13. Il vous demande si ♣ le sac de cendres ; si oui → 18 ; si non → 91.

14. ≏ ; → 97.

15. ≏ ; ♊ □.

16. La porte est ◇, la clef se dématérialise dans la serrure ; si » » → 42 ; si ⚓ → 27.

17. Vous êtes télétransporté en B, niveau 3.

18. Il le prend et vous propose la gloire et la fortune ; si vous acceptez → 3 ; si vous refusez → 23.

19. Pour 20 P.O., ♡ la clef Kizawad ; → 97.

20. ≏.

21. Vous glissez entre les racines, mais perdez 10 P.V. ; → 17.

22. Des fléchettes empoisonnées vous transpercent ; †.

23. Il ♡ le sac de cendres et vous laisse » » en H.

25. La porte explose ; †.

26. ≏ ; → 67.

27. Elle se ferme d'un seul coup.

30. Contre les 20 P.O., ♡ la clef Kiwazak ; → 67.

31. La porte est ◇, la clef se dématérialise dans la serrure ; si » » → 60 ; si ⚓ → 27.

32. Il vous asperge d'huile puis s'en va.

35. ≏ ; ♊ □.

37. Le sage vous a laissé passer puis s'est donné la mort en laissant choir le mégalithe sur sa tour ; ♊ ↪.

38. Le néant affamé vous happe ; †.

41. ≏ ; → 47.

42. Vous pouvez » » ; puis → 27.

44. ≏ ; → 97.

45. La serrure explose, ♊ □ ; vous perdez 10 P.V.

46. Il s'en va.

47. Vous êtes télétransporté en 8, niveau 1.

49. Le garde ramasse vos cendres mêlées à celles d'un soleil éteint et les transporte au prochain épisode...

51. Le bouclier vous protège des fléchettes empoisonnées qui vous étaient destinées ; vous pouvez » ».

53. ≏ ; → 64.

54. ≏ ; → 69

55. ≏ ; ♊ □.

57. Vous êtes télétransporté en B, niveau 4.

58. Vous êtes écrasé sous le jet de pierres ; †.

59. Une troupe de brigands vous dérobent tous vos biens ; → 67.

60. Vous pouvez » », la porte se ♦ derrière vous.

61. A l'intérieur, vous ♥ une clef Kiwazak ; → 67.

62. ≏ ; si ⚓ → 53 ; si ↪ → 37.

63. La porte se ♦ derrière vous ; vous ♠ une porte ♦ avec les runes de Kizawad ; si ♣ la clef Kizawad et si □ → 38 ; sinon → 47.

64. ≏ ; → 54.

65. Une force venue de la serrure vous inonde d'énergie ; vous êtes pulvérisé ; †.

66. A l'intérieur vous ♥ un sac de cendres ; → 67.

67. Vous êtes télétransporté en B, niveau 5.

68. Les racines d'un Baobaoctopuss vous enlacent ; si 32 ★ → 21 ; si 46 ★ → 79.

69. ≏ ; → 96.

74. En remerciement, il vous dit : « La clef est au 6e » ; → 57.

75. La porte est ◇ ; → G, puis → 93.

79. Vous êtes étouffé.

82. Il n'apprécie guère et laisse tomber le mégalithe sur sa tour ; †.

83. Pour 20 P.O., ♡ la clef Kirawab ; → 47.

85. ≏ ; ♊ □.

89. Vous perdez 10 P.V. et le bouclier est perdu ; → 47.

91. Il laisse choir le mégalithe, la tour s'effondre ; †.

93. Si » » → 82 ; si ⚓ → 13.

95. ≏ ; ♊ □.

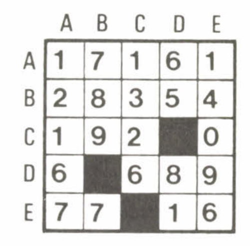
96. ≏ ; → 62.

97. Vous êtes télétransporté en B, niveau 2.

99. Pour 20 P.O., ♡ son bouclier ; → 97.

PAGE 52

Nombres croisés (par Claude Abitbol) :



	A	B	C	D	E
A	1	7	1	6	1
B	2	8	3	5	4
C	1	9	2	■	0
D	6	■	6	8	9
E	7	7	■	1	6

PAGE 52

Sept sept (par Claude Magnard) :

7 × 7 = 49
49 − 7 = 42
42 : 7 = 6
6 + 7 = 13
13 × 7 = 91
91 + 7 = 98

PAGE 52

Cocktail (par Claude Magnard) :

27 + 8 = 35

35 : 7 = 5

5 × 12 = 60

60 − 10 = 50

PAGE 53

Le vol des canards (par Louis Thépault) :

Dans chacun des vols, le nombre des canards est de la forme :
1 + 2 + 3 + ... + n
qui s'exprime par $\frac{n(n+1)}{2}$ (a).

En faisant varier n, écrivons dans un tableau tous les nombres de la forme (a) jusqu'à 1 000 :

1	3	6	10	15	21	28	36	45	55
66	78	91	105	120	136	153	171	190	210
231	253	276	300	325	351	378	406	435	465
496	528	561	595	630	666	703	741	780	820
861	903	946	990						

Le nombre total de canards est un nombre de ce tableau, pouvant être décomposé en une somme de deux autres nombres de ce tableau, et ce de trois manières différentes.

La recherche est assez rapide. On teste un nombre N du tableau en lui retranchant tous les autres nombres qui lui sont inférieurs. Le résultat doit être aussi un autre nombre du tableau. En fait, on en retranche que les nombres inférieurs à N et supérieurs à $\frac{N}{2}$; ainsi si on teste 990, on lui retranchera sucessivement 946 − 903 − 981 jusqu'à 496 (le suivant 465 étant inférieur à $\frac{990}{2}$)

Autre détail, les nombres du tableau sont soit des multiples de 3, soit des multiples de trois plus un (rosé dans le tableau) ; de sorte que si N est multiple de 3, on ne lui retranche que des multiples de 3. Ainsi si N = 990, on retranchera seulement que 780 et 630.

Finalement la recherche est assez rapide et on trouvera les trois possibilités 861 − 666 et 406, qui redonnent les trois déroulements du problème.

En vérifiant, on s'aperçoit que 861 est le seul cas pour lequel le nombre de canards sortis de la petite colonie après le premier tir (231 − 120 = 111) est supérieur à celui sorti après le deuxième tir (300 − 231 = 69).

Donc il y avait 861 canards.

PAGE 53

Cours préparatoire (par Marie Berrondo) :

Il s'agissait de la table de multiplication par 9. En effet, Blaise avait remarqué que pour trouver 9 fois le nombre n, il suffit de soulever le n^e doigt à partir de la gauche.

Le résultat apparaît alors, le nombre de doigts posés à gauche du doigt levé représentant le chiffre des dizaines et le nombre des doigts posés à droite, celui des unités.

En effet, le nombre des doigts laissés à gauche est n − 1. Celui des doigts laissés à droite est 10 − n. Le nombre constitué selon la méthode ci-dessus est donc :

10 (n − 1) + (10 − n)

ce qui est égal à 9 n. CQFD !

PAGES 56 ET 57

Le loto (par Louis Thépault) :

La cinquième colonne :
Il y a 6 numéros pour 5 colonnes. Une des colonnes contient alors deux numéros et les quatre autres un numéro chacune. Si la première colonne est celle qui a deux numéros, il y a :
10 numéros possibles pour la colonne des 10 ; 10 numéros possibles pour la colonne des 20 ; 10 numéros possibles pour la colonne des 30 ; 10 numéros possibles pour la colonne des 40 soit 10^4.
Il y a C_5^2 manières de choisir deux numéros dans la 1re colonne ce qui donne $C_5^2 \times 10^4 = 360\,000$ possibilités (2 numéros en 1re colonne). Si la deuxième colonne est celle qui contient deux numéros, il y a 9 numéros possibles pour la colonne des unités ; 10 pour chacune des trois autres colonnes soit 9×10^3.
Il y a C_{10}^2 manières de choisir deux numéros dans la 2e colonne ce qui donne $C_{10}^2 \times 9 \times 10^3 = 405\,000$ possibilités (2 numéros en 2e colonne). Il en est de même pour la troisième colonne avec 2 numéros, puis pour la quatrième, puis pour la cinquième.
Ce qui donne au total : 360 000 + 4 × 405 000 = 1 980 000 et la probabilité est :

$$\frac{1\,980\,000}{C_{49}^6} = 0{,}142$$

Pairs ou impairs ?
Sur les 49 numéros du loto, il y a 24 pairs et 25 impairs. Il y a C_{24}^6 tirages pour lesquels tous les numéros sont pairs et C_{25}^6 pour lesquels ils sont tous impairs ; soit :

$$\frac{25 \times 24 \times 23 \times 22 \times 21 \times 20}{6!} + \frac{24 \times 23 \times 22 \times 21 \times 20 \times 19}{6!} = \frac{24 \times 23 \times 22 \times 21 \times 20 \times 44}{6\,!}$$

La probabilité cherchée est :

$$p = \frac{24 \times 23 \times 22 \times 21 \times 20 \times 44}{C_{49}^6 \times 6\,!}$$

$$p = \frac{24 \times 23 \times 22 \times 21 \times 20}{49 \times 48 \times 47 \times 46 \times 45}$$

= 2,23 %
cas assez rare soit : 0,0223 × 52 = 1 fois par an en moyenne.

Manque de rime :
Décomposons les cas favorables en deux :
1. Ceux pour lesquels aucun des six numéros ne se termine par 0 ;
2. Ceux pour lesquels un de six numéros se termine par 0.
Désignons par a, b, c, d, e, f l'ensemble des six chiffres terminant les numéros d'un tirage correspondant au cas 1.
Il y a C_9^6 ensembles possibles. (a, b, c, d, e, f ≠ 0).
Pour chacun des tirages, il y a 5 numéros possibles pour a donné, 5 numéros possibles pour b donné et ainsi de suite pour c, d, e, f.
Pour un ensemble a, b, c, d, e, f, il y a donc 5^6 tirages différents.
Comme il y a C_9^6 ensembles possibles, le nombre de tirages correspondant au cas 1 est $C_9^6 \times 5^6 = \frac{9 \times 8 \times 7}{2 \times 3} \times 125 \times 125 = 1\,312\,500$
Désignons par 0, a, b, c, d, e l'ensemble des six chiffres terminant les numéros d'un tirage correspondant au cas 2. L'un des chiffres le 0 est connu et il y a C_9^5 cas possibles.
Pour chacun des tirages, il y a 4 numéros possibles pour 0 et 5 numéros possibles pour a, b, c, d et e. Pour un ensemble 0, a, b, c, d, e il y a donc 4×5^5 tirages différents.
Comme il y a C_9^5 ensembles possibles, le nombre de tirages correspondant au cas 2 est $C_9^5 \times 4 \times 5^5 = \frac{9 \times 8 \times 7 \times 6}{24} \times 4 \times 25 \times 125 =$
1 575 000
et pour l'ensemble des deux cas, il y a : 2 887 500 cas favorables ce qui donne la probabilité cherchée

$$p = \frac{2\,887\,500}{C_{49}^6} = 0{,}206$$

La grille des quatre collègues :
Commençons par Denise (n° 49). Avec dix chiffres différents (désir de Claudine), cela nous permet d'éliminer la colonne des 40 et la ligne des 9 (en rosé sur la grille ci-après). Voyons Claudine ; dix chiffres pour six nombres. La seule possibilité est deux nombres à un chiffre. Ces deux numéros ne peuvent être que 6 et 8, ce qui permet d'éliminer les lignes de 16 à 36 et 18 à 38 (en grisé) et l'entourage 5, 15, 7 et 17.

	10	20	30	40
1	11	21	31	41
2	12	22	32	42
3	13	23	33	43
4	14	24	34	44
5	15	25	35	45
6	16	26	36	46
7	17	27	37	47
8	18	28	38	48
9	19	29	39	49

Il y a obligatoirement un 7 (Claudine). La seule possibilité est 27, ce qui élimine la colonne des 20 (37, nombre premier). Le seul nombre possible de la deuxième colonne est 10, ce qui élimine 30 et le seul nombre possible de la 4e colonne reste 35. Ce qui donne la solution :

6-8-10-27-35-49

Voisins :

Comme pour tout problème du genre, recherchons la probabilité complémentaire, celle pour laquelle aucun des six numéros n'est voisin d'un des cinq autres. Désignons par S_p (n) le nombre de combinaisons de p objets dans un ensemble de n objets, telles que parmi les p objets, il n'y ait pas deux voisins.

Cherchons à déterminer S_p (n) en fonction de p et n.
$\{ 1, 2, 3, 4, 5, \ldots\ldots\ldots n-1, n \}$
S_p (n) comprend les combinaisons ne contenant pas 1 et celles contenant 1.
Les combinaisons ne contenant pas 1 sont celles de p objets non voisins choisis parmi l'ensemble $\{ 2, 3 \ldots\ldots\ldots\ldots\ldots\ldots n \}$ contenant n – 1 objets et leur nombre est égal à S_p (n – 1).

Les combinaisons qui contiennent 1, ne contiennent pas 2. 1 est alors à associer aux combinaisons de (p – 1) objets non voisins choisis dans un ensemble de n – 2 objets. Leur nombre est égal à S_{p-1} (n – 2) d'où :
$S_p(n) = S_p(n-1) + S_{p-1}(n-2)$.

Relation de récurrence importante.

La relation de récurrence ci-dessus nous permet de démontrer que l'on a dans le cas général :

$$S_p(n) = \frac{(n-p+1)\ (n-p)\ (n-p-1)\ \ldots\ (n-2p+2)}{p!}$$

ou $S_{p(n)} = C_{n-p-1}^{p}$

Le nombre de combinaisons de six nombres choisis parmi quarante-neuf de manière qu'il n'y ait pas parmi eux deux voisins est :

$$S_6(49) = \frac{44 \times 43 \times 42 \times 41 \times 40 \times 39}{1 \times 2 \times 3 \times 4 \times 5 \times 6}$$

Il y a au total C_{49}^6 tirages possibles du loto.

La probabilité complémentaire est donc :

$$\frac{44 \times 43 \times 42 \times 41 \times 40 \times 39}{49 \times 48 \times 47 \times 46 \times 45 \times 44} =$$

0,505 ; et la probabilité d'avoir deux nombres consécutifs au cours d'un même tirage est :
1 – 0,505 = 0,495.

Un numéro fidèle :
En pareil cas, la solution la plus simple consiste à calculer la probabilité inverse pour que les six









numéros sortis à l'occasion du deuxième tirage soient tous différents de ceux sortis lors du premier tirage.
A chaque tirage, il y a : C_{49}^6 combinaisons différentes. Le nombre de tirages pour lesquels les six numéros sortis sont tous différents des numéros d'un ensemble donné de six (a, b, c, d, e, f) (numéros du tirage précédent) est égal au nombre de combinaisons des 49 − 6 = 43 autres numéros pris 6 à 6 soit C_{43}^6.
La probabilité pour qu'il y ait au moins un numéro commun à 2 tirages consécutifs est donc :

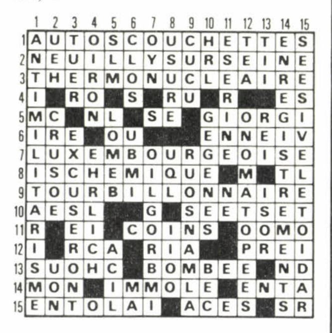
$$1 - \frac{C_{43}^6}{C_{49}^6} =$$

$$1 - \frac{43\times42\times41\times40\times39\times38}{49\times48\times47\times46\times45\times44}$$

soit une probabilité de 0,564, soit plus d'une chance sur deux.

PAGE 63

Mots croisés (par Jacques Lederer) :



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	A	U	T	O	S	C	O	U	C	H	E	T	T	E	S
2	N	E	U	I	L	L	Y	S	U	R	S	E	I	N	E
3	T	H	E	R	M	O	N	U	C	L	E	A	I	R	E
4	I	■	R	O	■	S	■	R	U	■	R	■	■	E	S
5	M	C	■	N	L	■	S	E	■	G	I	O	R	G	I
6	I	R	E	■	O	U	■	■	■	E	N	N	E	I	V
7	L	U	X	E	M	B	O	U	R	G	E	O	I	S	E
8	I	S	C	H	E	M	I	Q	U	E	■	M	■	T	L
9	T	O	U	R	B	I	L	L	O	N	N	A	I	R	E
10	A	E	S	L	■	■	G	■	S	E	E	T	S	E	T
11	R	■	E	I	■	C	O	I	N	S	■	O	O	M	O
12	I	■	R	C	A	■	R	I	A	■	■	P	R	E	I
13	S	U	O	H	C	■	B	O	M	B	E	E	■	N	D
14	M	O	N	■	I	M	M	O	L	E	■	E	N	T	A
15	E	N	T	O	L	A	I	■	A	C	E	S	■	S	R

PAGE 81

La cryptographie :

Le message exemple dans le texte explicatif est : « votre agent doit contacter Monsieur Z, jour : 14, heure : 19 pour opération photo identité. Télexer numéro réseau et code fréquence. »

Problème n° 1 :

« Le bonheur dans l'esclavage fait de nos jours figure d'idée neuve. »
Ce message correspondait au tableau-code suivant :

	4	7	2	9	5	8	0	1	6	3
0	A	AI	AIT	AN	AU	B	BR	C	CH	CR
2	D	DE	DES	DR	E	EC	EDE	EE	EI	EL
3	ELE	EM	EME	EN	ENT	ER	ES	EST	ET	EU
7	F	FF	FR	G	GR	H	I	IE	IN	ION
8	J	K	L	LE	LES	LL	LLE	M	ME	MM
1	N	NDE	NE	NN	NT	NTE	O	OI	ON	OU
9	P	PH	PP	PR	QU	QUE	R	RE	RES	RR
4	S	SE	SS	ST	T	TE	TR	TRE	TT	U
6	UN	V	W	X	Y	Z	0	1	2	3
5	4	5	6	7	8	9	.	,	!	?

Les coordonnées verticales et horizontales correspondaient aux deux mots-clefs : ABERRATION et INEVITABLE.

Problème n° 2 :

« L'Angleterre est un empire, l'Allemagne un pays, une race, la France est une personne. Michelet. »
Ce texte correspondait au tableau-code suivant :

	1	6	0	4	2	9	3	7	5	8
8	A	EL	ELE	ION	IS	ME	QU	QUE	X	Y
2	AI	EI	EM	IN	IT	MI	PR	R	W	Z
0	AIT	EE	EME	IE	J	MM	PP	RE	V	Angleterre
6	AN	EDE	EN	I	K	N	PH	RES	UN	Allemagne
4	AU	EC	ENT	H	L	NDE	P	RR	U	France
5	B	E	ER	GR	LE	NE	OT	S	TT	Alliés
3	BR	DR	ES	G	LES	NI	OU	SE	TRE	Héroïque
1	C	DES	EST	FR	LL	NN	ON	SI	TR	Révolution
7	CH	DE	ET	FF	LLE	NT	OI	SS	TE	,
9	CR	D	EU	F	M	NTE	O	ST	T	.

Les coordonnées verticales et horizontales étaient obtenues grâce à deux mots-clefs ; verticalement : VICTORIEUX ; horizontalement : COALITIONS.

Problème n° 3 :

Les pensées du Major Thompson étaient les suivantes :

• La France est le seul pays du monde où si vous ajoutez dix citoyens à dix autres vous ne faites pas une addition mais vingt divisions.

• La France ? Une nation de bourgeois qui se défendent de l'être en attaquant les autres parce qu'ils le sont.

• Le miracle est avec la vigne une des principales cultures de la France.
P. Daninos.

Le mot-clef composé de 20 lettres était BEAUX RIVAGES BELLE MER. Il donnait un relevé de colonnes correspondant aux nombres suivants : 3, 5, 1, 18, 20, 15, 11, 19, 2, 10, 6, 17, 4, 7, 12, 13, 8, 14, 9, 16.

PAGES 83 ET 84

Les échecs :

Diag. 1 : 1.D×h7+!, R×h7 ; 2. h×g6+, R×g6 ; 3. Fe4 mat. Ou 2. ... Rg8 ; 3. Th8 mat.
(F. - Miagmasuren, 1967)

Diag. 2 : 1.Td3! et le Fou noir est perdu car s'il bouge alors 2.Td8 mat.
(F. - Forintos, 1967)

Diag. 3 : 1. ...Dd5! attaquant simultanément le Fb5 et la Th1. Si 2.F×e8, D×h1+ ; 3.Re2, T×e8+ ; 4. Rd3, Dç6 ; 5. Tç1, Tç8 etc.
(Keres - F., 1969)

Diag. 4 : A cause de 1....Te1+!!; 2.T×e1 (si 2.D×e1, Dg2 mat) F×d4! et la Dame blanche, paralysée à la défense de la case g2, est perdue.
(R. Byrne - F., 1963)

Diag. 5 : 1. ... T×h1+! ; 2.R×h1, Tç1+ ; 3.Rh2, F×g3+ ; 4.Rh3, Th1 mat.
(Bisguier - F., 1965)

Diag. 6 : 1.T×f6!! et la position noire s'écroule car si 1. ... R×f6 ; 2.F×g5+ et 3.F×d8, et si 1. ... D×f6 ; 2.Ch5+ et 3.C×f6. Par ailleurs, sur 1. ... Ch7 suit 2.Ch5+, Rh8 ; 3.F×g5! etc.
(F. - Gligoric, 1970)

Diag. 7 : 1. ... Ce3! ; 2.T4×e3 (ou 2.f3, Dd2 ; 3.Tg1, Df2! avec mat sur h4) f×e3 ; 3.T×e3, D×a2 etc.
(Portisch - F., 1966)

Diag. 8 : 1. ... f3! (menaçant simultanément le mat sur g2 et le Cavalier) 2.Cg3 (forcé) f×g2+ ; 3.Rg1, F×e4 ; 4.D×e4 (4.C×e4, Cf3+) Cf3+ ; 5.R×g2, Cd2! 6. Abandon (car sur 6.Dd3, T×f2+ ; 7.Rh1, Dh6!).
(Larsen - F., 1971)

Diag. 9 : 1. ... F×a4!! ; 2.D×a4 (2.Dd2, F×d1 ; 3.D×d1, D×e4 n'est pas meilleur) D×e4 ; 3.Rf2, Cd3+ etc.
(Spassky - F, 1972)

Diag. 10 : 1. ... Dd4+! (1. ... De3+ serait moins bon à cause de 2.Tf2!) ; 2.Rh1 (2.Tf2, Te1 mat) Df2! ; 3.Tg1 (3.T×f2, Te1+ suivi du mat) Te1! et le mat suit. Ou 3.Db5, Te1! etc.
(Reshevsky - F., 1970)

Diag. 12 : 1. C×a5!, b×a5 ; 2.Cf6+, Re7 ; 3.Tb7+, Tç7 ; 4.T×ç7+, Td7 ; 5.T×d7 mat. Ou 1. ... Tç7 ; 2.Cç4, Tç6 (ou 2. ... Tb7) ; 3.a5! et les blancs gagnent un deuxième pion pour la même raison que plus haut.
(F. - Durao, 1966)

Diag. 13 : 1. h3!, Fe2! (et non 1. ... Fh5, 2.g4!) 2.b4!! (2.D×e2?, C×d4! ou 2.C×e2?, D×d2) D×b4 ; 3.Tfb1, Da5 ; (3. ... D×ç4 ; 4.C×e2!) 4.Tb5!, Da6 ; 5.C×e2 etc.
(F. - Kraidman, 1967)

Diag. 14 : 1. ... C×e4!! ; 2.h×g4, F×ç3! ; 3.b×ç3, C×ç3 ; 4.Dd2, C×e2+ etc. ou 2.C×e4, T×e4 ; 3.h×g4 (3.Fg5, f6! ; 4.h×g4, f×g5) T×f4 etc.
(Uhlmann - F., 1970)

Diag. 15 : 1. ... Cç4!! gagne du matériel :
Si 2.C×ç5, C×d2 attaquant simultanément le Cç5, le Cd4, la Tb3 et la Tf1!
Si 2.F×ç4, D×ç4 attaquant simultanément le Ca4, le Cd4 et la Tf1.
Si 2.Dd3, D×d4 ; 3.D×ç4 D×ç4 ; 4.F×ç4, b5! ; 5.Cb6, b×ç4 ; 6.C×a8, ç×b3.
(Matov - F.,1968)

Diag. 16 : 1. Fe4!!, De7 (non pas 1. ... d×e4 car après 2.C3×e4 l'arrivée du Cavalier en f6 puis h7 ferait immédiatement la décision. Le coup de la Dame noire vise à défendre la septième rangée, mais...) 2.C×h7!!, C×h7 ; 3.h×g6. f×g6 (si le Ch7 avait bougé il aurait suivi 4.g7!) 4.F×g6 (menaçant 5.F×h7+, D×h7 ; 6.D×e6+ et 7.D×ç8), Cg5 ; 5.Ch5, Cf3+! ; 6.Rg2! (non 6.Rh1?, Dh4+), Ch4+ ; 7.Rg3, C×g6 ; 8.Cf6+, Rf7 ; 9.Dh7+, Rf8 ; 10.Dg8 mat.
(F. - Panno, 1970)

PAGE 85

Le tarot :

Donne n° 1 :

1. Il est d'usage de fournir le plus gros atout — ici le 16 — pour indiquer la présence du Petit. Cela permet ensuite de sauver ce Petit si Est rejoue petit atout : Nord ou Ouest fournira alors si possible un atout supérieur au 16, sur lequel Sud placera son petit. On peut noter que Nord ou Ouest n'avait aucune raison de fournir le 18 ou le 17 au premier tour, car il ignorait la présence du Petit en sud, et aurait risqué de faire tomber de gros atouts en défense pour rien.

2. Vous n'avez pas de courte pour espérer sauver le Petit par la coupe. Le mieux est d'essayer de trouver la coupe du Preneur en jouant dans une couleur longue avec des honneurs. Vous choisissez ♠, couleur absente du Chien. 9 de ♠ donc car l'As (carte inférieure au 6) indiquerait conventionnellement la présence du Roi ou de la Dame.

3. Il est urgent de prendre de la Dame de ♣, même si c'est au risque d'affranchir des ♣ chez le Preneur.

En effet, si vous ne preniez pas, Ouest serait en main et n'aurait pas de retour satisfaisant (le 18 d'atout est en Nord). Ouest serait sans doute obligé de rendre la main à Est qui continuerait ♣ pour la coupe du 18 en Nord (celui-ci ayant fourni le Valet était certainement doubleton ♣) et votre Petit ne pourrait plus être sauvé.

Vous devez donc prendre de la Dame de ♣ et rejouer le Petit.

Les jeux après écart :
Donneur : Sud.

Nord :
A 18 15 14 4 3
♠6 2
♥C 10 3 2
♦D V 10 9 6
♣V 4

Ouest :
A 17 9 7
♠D 10 8 5 3
♥D V 9 6
♦R 7 5 4
♣C 9

Est :
A 21 20 19 13 11 10 8 5 2
♠R
♥R
♦—
♣R 10 8 7 6 3 A

Sud :
A 16 12 6 1 E
♠C V 9 A
♥8 7 4
♦8 3 A
♣D 5 2



ECART :
A —
♠7 4
♥5 A
♦C 2
♣—

Donne n° 2 :

En règle générale il est déconseillé d'écarter dans sa longue — ici à ♠ — mais il faut y faire exception car vous êtes court à l'atout. Est entamera certainement atout, en raison de l'absence d'atout au Chien.

Votre seule reprise de main certaine sera ainsi le 21.

Il convient donc de conserver ses reprises de main à ♦ et à ♣ plutôt que d'écarter des points dans le but de limiter la chute.

Il faut essayer de gagner en jouant sur l'affranchissement des ♠, avec reprises de main à ♦ et à ♣, et en s'ouvrant la coupe à ♥ pour éventuellement sauver le Petit.

Votre premier écart :
♠V A
♥9
♦8 4
♣2

4 points.

Il ne serait pas mal joué de conserver le 9 de ♥ en singleton, afin de dérouter la défense lorsqu'elle jouera ♥, car, si vous fournissez à ♥, on vous ouvrira peut-être les ♦ ou les ♣ pour chercher ailleurs votre coupe ; mais vous hypothéquez alors lourdement vos chances de sauver le Petit.

Deuxième écart :
♠V 3 A
♦8 4
♣2
2 points.

Les jeux après écart :
Donneur Sud.

A 19 18 9 5 E
♠2
♥R D C 6 5 2
♦6 5 3 2
♣V 10

A 20 17 15 6 3		A 14 12 11 10 7 4 2
♠C 7 4		♠D
♥10 8 7		♥V 4 3 A
♦C 10 7		♦R A
♣7 5 4 3		♣R 9 8 A

A 21 16 13 8 1
♠R 10 9 8 6 5 3
♥—
♦D V 9
♣D C 6

ECART :
A —
♠V A
♥9
♦8 4
♣2

Donne n° 3 :

Là encore, votre faiblesse à l'atout vous conduit à écarter dans votre longue mais, à la différence de la donne précédente, ce n'est pas dans le but de conserver des reprises de main.

En effet, la situation est tout à fait différente, car vous détenez deux Bouts imprenables, de nombreux honneurs et une longue affranchie.

Le gain est pratiquement sur table, aussi allez-vous l'assurer en écartant le maximum de points. Il y a trop d'atouts dehors et vos honneurs risqueraient trop d'être coupés si vous les affranchissez.

Votre écart :
♠D C
♥C V
♦C
♣D

3 points
soit déjà 16 points « au chaud », ce qui totalisera avec les plis du 21, du Roi de ♥ et du Roi de ♠ (sauf incident), et de l'Excuse, déjà 38 points !

Cotation :
11 à 15 points : vous êtes un expert.
7 à 10 points : vous avez votre place à une table de Tarot.
2 à 6 points : tout s'apprend.
0-1 point : essayez les jeux de lettres.

PAGES 87 ET 88

Le Scrabble :

Les « anagammes » :

ABSURDE + M = BERMUDAS
ABSURDE + O = ABSOUDRE, BOUDERAS, DEBOURSA ou RADOUBES.
ABSURDE + R = BRADEURS
ABSURDE + A = DAUBERAS
ABSURDE + L = DURABLES
ABSURDE + I = RIBAUDES
ABSURDE + S = ABSURDES
ABSURDE + T = TUBARDES
ABSURDE + E = BRADEUSE

TRILOBE + U = LIBOURET
TRILOBE + S = TRILOBES ou STROBILE.
TRILOBE + A = LOBERAIT, OBLITERA ou ORBITALE.
TRILOBE + N = BILERONT
TRILOBE + T = LIBRETTO
TRILOBE + E = TRILOBEE ou OBLITERE.

Les « Benjamins » :

• Avec ROCHAGE, on peut faire : ACCROCHAGE ; DEBROCHAGE ; DECROCHAGE.
• Avec MALIEN, on peut faire : MAMMALIEN ; NORMALIEN.
• Avec STERE, on peut faire : CLYSTERE.
• Avec RITES, on peut faire : AHURITES ; AIGRITES ; APPRITES ; AZURITES ; BARRITES ; CHARITES ; CHERITES ; DEPRITES ; DIORITES ; EFFRITES ; EMERITES ; FERRITES ; GUERITES ; MEPRITES ; METRITES ; NEVRITES ; NITRITES ; OFFRITES ; OVARITES ; OUVRITES ; PETRITES ; QUIRITES ; REPRITES ; REWRITES ; SPIRITES ; THORITES ; YPERITES.

Attention le verbe QUERIR ne se conjugue pas.

Le deuxième coup :

1. MA(Z)URKA, 9F, 75 pts.
2. E(X)IGUITE, 8A, 80 pts.
3. MERCURIEL, H1, 36 pts.
4. MUSULMA(N), 5E, 86 pts.
5. PROCURIEZ, H1, 66 pts.
6. VER(M)OUTH, 6F, 73 pts.
7. PYURIES, 6E, 40 pts.
8. RECOINS, 3G, 84 pts.
9. IRIDACEE, 4C, 72 pts.
10. EPICURIENNES, H1, 101 pts.

PAGES 88 ET 89

Le bridge :

Problème n° 1 :

3 ♦ montre une couleur cinquième et des ambitions de chelem. Avec au moins trois cartes dans la couleur, Sud doit accepter la proposition en nommant son As le plus économique soit 3 ♠.

Problème n° 2 :

3 ♥, l'ouvreur doit prendre l'enchère comme l'annonce d'un contrôle en vue d'un contrat à SA. Si le répondant dépasse ultérieurement le palier de 3 SA, 3 ♥ sera interprétée comme un *Cue-Bid* anticipé.

Problème n° 3 :

Les adversaires ont montré huit cartes à ♦. Il faut donc entamer l'As de ♦ pour faire couper le partenaire.

Problème n° 4 :

Le déclarant doit laisser passer deux fois l'entame ♥. Il prend de l'As au troisième tour et tente l'impasse ♦. Est prend la main avec le Roi ; si les ♥ étaient 5-3, le laisser passer a coupé les communications. Si les ♥ étaient 4-4, il pourra retourner ♥, mais le déclarant n'aura perdu que trois ♥ et un ♦.

Problème n° 5 :
Il faut jouer petit vers l'As puis petit vers le Valet.

Problème n° 6 :

♠ 8 3
♥ A R 6 3
♦ R D 9 6 5 3
♣ 9

Ouest		Est
♠ R 10 7 6		♠ A V 4
♥ V 9 7 4		♥ 8 2
♦ 10		♦ V 7 4 2
♣ R 6 4 2		♣ D 10 8 7

♠ D 9 5 2
♥ D 10 5
♦ A 8
♣ A V 5 3

Sud doit prendre l'entame avec l'As de ♥ (s'il laisse filer l'entame jusqu'à sa main il fera une levée supplémentaire à ♥ avec le 10, mais nous verrons qu'il s'agit d'un cadeau empoisonné).

Jouer le 3 ♦ pour le 8 ♦ pour se prémunir contre une mauvaise répartition des ♦ et en rendant la main au flanc non dangereux. (Avec la main en Ouest, les adversaires ne peuvent encaisser que 3 levées à ♠).

En jouant ainsi on réalisera 5 ♦, 3 ♥ et 1 ♣. C'est la bonne manière de jouer en partie libre ou en match par quatre. En tournoi par paires, on prendra le risque de chuter pour faire une levée supplémentaire.

Problème n° 7 :

♠ R 10 9 5
♥ 6 4 3
♦ 7
♣ V 8 6 5 2

Ouest		Est
♠ 8 4 2		♠ 7 3
♥ A 9 8		♥ D V 10 5
♦ A 10 6 5		♦ R V 8 3 2
♣ 10 7 3		♣ 9 4

♠ A D V 6
♥ R 7 2
♦ D 9 4
♣ A R D

Sud prend l'entame et tire un deuxième coup d'atout puis sa tierce mineure. S'il se fait couper, il faut espérer le Roi de ♥ placé sinon on remonte au mort par l'atout pour encaisser deux ♣.

On coupera ultérieurement un ♦ pour la dixième levée.

Problème n° 8 :

♠ D 6
♥ A R 4
♦ A 8 6 4 3
♣ A 7 2

Ouest		Est
♠ 10		♠ V 9 8 4
♥ V 10 9 6 5 3		♥ D 7 2
♦ V 7		♦ D 10 9 2
♣ D 10 8 5		♣ V 9

♠ A R 7 5 3 2
♥ 8
♦ R 5
♣ R 6 4 3

Si les atouts sont bien répartis, il n'y a pas de problème pour aligner douze levées. Il faut donc se prémunir contre les atouts 4-1. Prendre l'entame de l'As de ♥ et jouer le 6 ♠ pour l'As ♠. Tirer As, Roi de ♦ et petit ♦ coupé, on remonte au mort par la Dame de ♠ pour jouer un petit ♦ que l'on coupe en main. Il ne reste plus qu'à jouer le Roi de ♠ et ♠.

Problème n° 9 :

♠ A 9 7 2
♥ R 4
♦ 10 9 2
♣ V 10 9 4

Ouest		Est
♠ R D		♠ 6 4 3
♥ D V 9		♥ 8 7 6 5 3 2
♦ 8 7 6		♦ A 5 4 3
♣ R 8 7 6 2		♣ —

♠ V 10 8 5
♥ A 10
♦ R D V
♣ A D 5 3

Est fait un écho en fournissant le 6 et le 3 de ♠ alertant son partenaire. Ouest doit retourner ♣ pour la coupe. Le flanc réalisera ultérieurement le R ♣ et l'As ♦.

BAREME :

de 24 à 28 points : Vous êtes un expert !
de 19 à 23 points : Excellent score ;
de 14 à 18 points : Bon résultat ;
de 10 à 13 points : Résultat moyen ;



de 4 à 9 points : Avez-vous suffisamment cherché ?
de 0 à 3 points : Achetez-vous d'urgence un livre sur le jeu de carte.

PAGES 90 ET 91

Les dames :

Diag. 1 : (4-13 !) et les blancs abandonnent.
Sur 35-44 ou 35-49 (45-40 !) 49 ou 44 × 35 (24-30) 25 × 34 [sur 35 × 24 (19 × 30) 25 × 34 (B +)] (13-2) 35 × 13 (2 × 48) (N +).
Sur 25-20 (24 × 15) 35-44 ou 35-49 (45-40) 49 ou 44 × 35 13-2, etc (N +) (Diallo - Van der Wal, 1re ronde).

Diag. 2 : (21-26 !) 29-23**A** (18 × 29) 33-28**B** (22 × 33) 39 × 28 (29-34) 40 × 29 (20-25 !**C**) 44-39**D** (25-30 !) 38-32 (30 × 19). Les noirs ont un pion de plus ; et gain de la partie au 44e temps (Clerc - Van der Wal, 7e ronde).

A : les autres coups sont perdants :

1. 38-32 (18-23) 29 × 9 (20 × 47) 9 × 20 (15 × 24) (N +).

2. 39-34 (22-28) 33 × 22 (18 × 27) 31 × 22 (13-18) 22 × 13 (8 × 50) (N +).

3. 33-28 (22 × 33) 39 × 28 (13-19 !) 24 × 22 (20-24 !) 29 × 9 (8-13) 9 × 18 (12 × 41) 36 × 47 (26 × 48) (N +).

4. 40-34 (18-23) 29 × 9 (20 × 49) 9 × 20 (49 × 41) 36 × 47 (26 × 48) (N +).

5. 35-30 (20-25) paralyse l'aile droite des blancs 40-34 [39-34 (16-21) après avoir paralysé le flanc droit, le flanc gauche des blancs subit le même sort 44-39 (14-19) 40-35 (21-27) et les blancs ne peuvent pas jouer sans perdre de matériel (N +)] (14-20) les noirs menacent du coup de dame par 18-23 avec gain de matériel 44-40 parant la menace précitée (16-21 !) 40-35 (18-23) la conclusion la plus rapide 29 × 16 (20 × 40) 35 × 44 (25 × 41) 36 × 47 (26 × 48) (N +).

6. 31-27 (le plus coriace) (22 × 31) 36 × 27 (14-19 !) 40-34 [le moins mauvais sur :

a. 33-28 (19 × 30) 35 × 24 (18-22) 27 × 9 (8-13) 9 × 18 (12 × 45) (N +) ; b. 37-32 (19 × 30) 35 × 24 (18-22) 27 × 9 (8-13) 9 × 18 (12 × 43) 38 × 49 (20 × 47) (N +) ; c. 38-32 (19 × 30) 35 × 24 (18-22) 27 × 9 (8-13) 9 × 18 (12 × 43) (N +) ; d. 29-23 (19 × 30!) 35 × 24 (18 × 29) 33-28 [un coup forcé sinon (20-25) (13-18) 24-33 (18-22) 27 × 18 (12 × 45 (N +)]. 38-32 (31-36) 32-27 (12-17) 44-39 (17-21) 27-22 (36-41) 37 × 46 (21-27) 22 × 31 (26 × 48) (N +)] (19 × 30) 34 × 14 (18-22) 27 × 9 (8-13) 9 × 18 (12 × 41) 14-9 (41-47) 42-38 (47-36) 9-3 [9-4 7-12 suivi de 12-18] (7-11) 3-14 (36-9) 14 × 3 (11-17) 3 × 21 (16 × 27) et le pion 26 passe tranquillement à dame (N +).

B : sur 31-27 (22 × 31) 36 × 27 (20-25 !) (N +).

C : met en évidence le point vulnérable de la position blanche : le pion 35 ce qui permet « l'entrée en lunette » gagnante 25-30 au prochain coup.

D : sur 38-33 (25-30) 24-20 (15 × 24!) la clé ! force la prise de trois 29 × 18 (12 × 41) 36 × 47 (26 × 48) (N +). Sur les autres coups, l'entrée en lunette 25-30 gagne le pion.

Diag. 3 : (22-28) 32 × 23**A** (20-25) 29 × 20 (18 × 29) 33 × 24 (17-21) 26 × 17 (12 × 34)**B** et les blancs abandonnent. (Verpoest - Van der Wal, 12e ronde).

A : sur 33 × 22 (17 × 37) 27-22 [27-21 (24 × 33) 39 × 28 (16 × 27) 31 × 22 (18 × 27) 42 × 22 (12-18) suivi de (18 × 27) (N +)] (24 × 33) 39 × 28 (18 × 27) 31 × 22 (16-21 !) 26 × 17 (12 × 21) 42 × 31 (21-27) suivi de (27 × 18) (N + 1).

B : les noirs menaçaient de gagner un deuxième pion en jouant (25-30) ou (14-19).

Diag. 4 : 34-29 ! (15-20)**A** 39-34 !! (25-30)**B** 34 × 25 (13-19) 48-43 ! (19 × 48) 40-34 (24 × 42) 47 × 38 (48 × 30) 35 × 4 (B +) (Van der Wal - Kaplan, 11e ronde).

A : sur (14-20) 40-34 [menace de l'« entrée en lunette » 23-19] (2-8 !) [sur 13-18 48-43 suivi de 34-30 (25 × 34) 39 × 19 (B + 1)] 48-43 ! [sur 23-19 ? (24-30) 35 × 24 (13-18) et les noirs récupèrent le pion en jouant au prochain coup (18-22) 27 × 18 (12 × 14)] (7-11) [les autres coups n'évitent pas la perte du pion] 23-19 suivi de 19 × 30 (B + 1).

B : un sacrifice de pion qui n'arrange rien, mais de toute façon le reste perdait. Voyons : 1. sur (13-18) application du coup de Talon par 35-30 (24 × 44) 34-30 (25 × 34) 29 × 49 (18 × 29) 33 × 4 (B +) ; 2. sur (13-18) 47-42 (19 × 30) 48-42 (24 × 33) 35 × 4 (B +) ; 3. sur les autres coups 23-19 (14 × 23) 29 × 9 (B +).

Diag. 5 : 33-29 ! l'attaque décisive (24 × 33) 38 × 29 ! (9-14)**A** 29-23 ! paralyse totalement le côté droit des noirs (14-19)**B** 23 × 14 (12-18) 42-38 (18 × 27) 25-20**C** (15 × 24) 14-10 (17-22) 28 × 17 (11 × 22) 34-29 ! Petite combinaison qui assure aux blancs le passage à dame d'un deuxième pion (24 × 31) 10-5 (27 × 38) 36 × 9 (B +) (Van der Wal - Da Silva, 6e ronde).

A : 1. (12-18 ?) 29-24 (18 × 47) 34-30 (47 × 20) 25 × 1 (B +) ; 2. (13-19 ?) 25-20 ! (15 × 33) 28 × 39 (17 × 28) 32 × 3 (8-13) 3 × 17 (11 × 22). Egalité mais les blancs lancent une attaque de flanc gagnante par 34-30 (13-19) 45-40 suivi de 40-35 et 30-24 (B +).

B : sur (13-19) 34-30 (15-20) [1. (14-20) 25 × 14 (19 × 10) 30-24 ! (10-14) 24-19 ! attaque à contretemps contre laquelle les noirs n'ont aucune réponse satisfaisante (B +) ; 2. (8-13) 23-18 (12 × 23) 30-24 (19 × 30) 28 × 8 (17 × 28) 32 × 23 etc. (B +)] 45-40 (20-24) 40-35 (8-13) 22-18 (13 × 33) 48-42 (19 × 28) 30 × 10 (B +).

C : un genre de gambit très courant à notre jeu : donner un pion pour s'assurer le passage à dame d'un pion.

Diag. 6 : (19-24 !)**A** 1 × 31 (36 × 27) 38-33 (27-32)**B** 47-41**C** (32-38) 33 × 42 (34-39) 42-38**D** (39-44) 38-33 (44-50) 33-29 (50-28) 41-36 (28-22)**E** (N +) (Clerc - N'Diaye, 1re ronde).

A : un coup auquel N'Diaye n'a pas pensé ! Il force les blancs à prendre 4 pions noirs. Après avoir ramassé la dame, les noirs ont une fin gagnante grâce à leur pion 34 qui passe rapidement à dame.

B : (34-40) gagne aussi 33-29 (40-44) 29-23 (44-50) 23-19 [23-18 (50-17) 18-13 (17-3) 47-41 (27-32) 41-36 (32-37) triple opposition] (50-22) 19-14 (22-28) 15-10 (4 × 15) 14-9 (28-14) 9 × 20 (15 × 24) (N +).

C : 47-42 (32-38) 42-37 (38 × 29) 37-32 (34-39) 32-28 (39-43) 28-22 (43-49) 22-18 (49-21) 18-13 (21-3) (N +).

D : sur les autres coups 39-44 et 44-50 (N +).

E : les blancs abandonnent. Sur 29-23 (22-13) (N +). Sur 29-24 (22-13) 24-20 (13-9) (N +).

Diag. 7 : (27-32 !!)**A** 37 × 28**B** (29-34) 39-33**C** (18-23) 30 × 39 (23 × 34) 42-38**D** (19-24) (N + 1) et + rapidement (Da Silva-Clerc, 5e ronde).

A : le gambit est une arme redoutable dont il faut toujours se méfier. Ceci en est un exemple frappant.

B : sur 38 × 27 (29-34) 39-33 (14-20) 25 × 23 (18 × 47) 30 × 39 (N +).

C : le seul coup raisonnable.

D : sur 35-30 (13-18 !) 30 × 39 (14-20) 25 × 23 (18 × 47) (N +).

Diag. 8 : (12-18 !)**A** 31-26**B** (19-24 !) 39-33**C** (24-30 !) 35 × 24 (18-23) 29 × 9 (20 × 40) 43-39 (4 × 13) 49-44 (40 × 49) 39-34 (49 × 21) 26 × 17 (N + 1) et + après une quinzaine de coups (França - Wiersma 1re ronde).

A : premier temps du « forcing », la menace est (16-21) 27 × 16 (18 × 36) (N + 1).

B : sur 22-17 (4-9) et le gain de pion (18-23) 29 × 18 (13 × 11) est imparable.

C : sur 49-44 (24 × 33) 39 × 28 (13-19) 24 × 22 (20 × 38) (N + 2).

Diag. 9 : 47-42 ! (14-20)**A** 23-19 !**B** (25-30) 34 × 14 (24-30) 19 × 17 (11 × 31) 35 × 24 (31-37) 42 × 31 (26 × 37) 14-10**C** (B +) (Wiersma - Autar, 2e ronde).

A : 1. sur (11-16) (11-17) ou (12-17) 23-19 (14 × 23) 33-29 (24 × 33) 38 × 9 (B +) ; 2. sur (13-18) 34-29 ! (14-20) 23-19 (24 × 13) 29-23 (18 × 29) 33 × 15 et le passage à dame du pion 15 assure le gain aux blancs ; 3. sur (13-19) 35-30 ! (19 × 39) 30 × 10 (39 × 30) 10-5 (B +).

B : entrée en lunette gagnante contre laquelle les noirs n'ont aucun « tempo » valable.

C : et les noirs abandonnent car sur (37-41) 10-5 (41-47) [(41-46) 24-19 ! (B +)] 33-29 (47 × 33) 29 × 38 (B +).

Diag. 10 : 31 × 22 (18 × 27) 29 × 18 (13 × 22) 36-31 (27 × 36) 47-41 ! (36 × 29) 34 × 5 (9-14) 5 × 30 (25 × 34) 40 × 29 (B + 1) (Wiersma-Kouassi, 13e ronde).

PAGE 93

Le backgammon :

Diag. 1 : Blanc doit impérativement résister à la tentation d'établir B5, mais au contraire avancer un pion de N1 en N5. Blanc exerce ainsi une pression sur le jan extérieur noir et accroît ses chances de frapper Noir aux coups suivants. Le fait que Noir a passé ses deux pions arrière doit inciter Blanc à plus d'agressivité et forcer ainsi le contact.

Diag. 2 : 11 fois sur 36, Blanc gagnerait 16 points (Blanc fait un 1, frappe et double au coup suivant). Les 25 autres fois, Noir passe le pion arrière blanc et compte une avance telle qu'il est certain de l'emporter.

La transaction équitable consiste à donner à Noir un nombre de points égal à son espérance de gain, soit :

$$E = \frac{25}{36} \times 16 - \frac{11}{36} \times 16$$

$$= \frac{14}{36} \times 16$$

Soit 6,222 points que l'on peut « décemment » réduire à 6.

Diag. 3 : cinq solutions :
A = N7 → N10
B = N7 → N9 et B6 → B5
C = N7 → N9 et B5 → B4
D = N7 → N8 et B6 → B4
E = N7 → N8 et B5 → B3

Pourvu que Noir ne jette pas un doublet au coup suivant, Blanc peut encore éviter le gammon s'il jette certains doublets.

Avec la solution A = 6-6 et 5-5 ; avec B = 6-6, 5-5 et 4-4 ; avec C = 6-6 et 4-4 ; avec D = 6-6, 5-5 et 4-4 ; avec E = 6-6.
On peut donc jouer indifféremment B et D.

Diag. 4 : Blanc a jeté un très bon dé. Deux solutions :

A = N1 → N3 et B6 → B4
B = 2 × N1 → N2 et N1 → N3.
Dans les deux cas, on ajoute un pion en N3 ; c'est indispensable : tout 6 débloquera un pion arrière sans avoir à casser le point N3.
Jouer la solution A est tentant, car on a un bon Backgame (N1 et N3) et on recouvre le point B4. Il faut néanmoins jouer B car le Backgame N2 N3 est supérieur au précédent et Blanc va vraisemblablement recouvrir le pion en B4 aux coups suivants.

Diag. 5 : Arguments d'un refus ; le pion sur la barre qui risque : 1. de retarder Blanc s'il ne jette pas 5 tout de suite ; 2. d'y rester si Noir parvient à fermer complètement son jan intérieur ; 3. de se faire frapper à nouveau s'il parvenait à rentrer.

En faveur d'une acceptation : 1. un compte de course favorable (Noir 90, Blanc 80) ; 2. la possibilité, faible, de frapper Noir dans le jan extérieur, corolairement à une petite chance de gammon.

Bien qu'on ne puisse quantifier ce genre de problème, ce qui appartient au charme de ce jeu, le joueur d'expérience refusera le cube instantanément, tant il apparaitra que Noir est très bien placé pour frapper le pion blanc — dans le jan extérieur ou en N5 (« Pick and pass » ou bien point

N5) — si jamais Blanc venait à jeter un 5.

En fait il faut réunir beaucoup de conditions pour que Blanc l'emporte :

1. hypothèse de course : faire un 5 avant que Noir ferme le point N5 ou ait fait son retard (en acheminant les 4 pions de B12), idéalement 5-5 ; ne pas se faire frapper ; l'emporter à la course pour finir, ce qui, si le 5 libérateur tarde à venir, devient rapidement problématique.

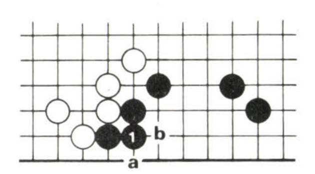
2. hypothèse de contact : frapper Noir indirectement dans le jan extérieur, si celui-là expose des blots dans ce secteur.
Au total, bien moins des 25 % des cas (voir article sur le cube, n° 18).

Diag. 6 : Noir ayant 2 pions sur la barre, Blanc doit se détourner du pion noir N11, mais par contre acheminer des pions pour consolider son attaque :
N12 → B7 et B11 → B10.

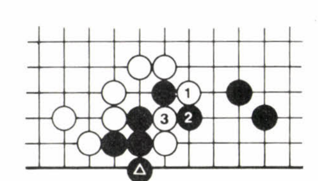
Frapper en N11 constituerait une importante faute de jeu, car en jouant ainsi on risquerait de se trouver à court de réserve pour enrayer une éventuelle consolidation de la position de Noir dans le jan intérieur. Jouer B11 → B10 présente en outre l'avantage de rendre ce pion directement opérant puisqu'il porte sur la case B4 avec un 6 au lieu d'un 7.

PAGE 96

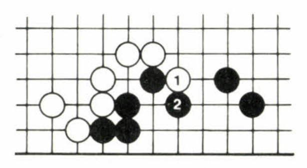
Le go :



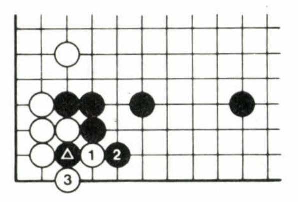
Diag. 1 : la connexion solide 1 en b est la correcte. **a** est la pire : le blanc **b** oblige la connexion en 1.



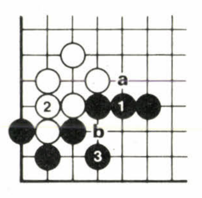
Diag. 2 : conséquence de la connexion ▲. Si le noir ne répond pas, son territoire est dévasté, comme sur le diag. ci-dessus.



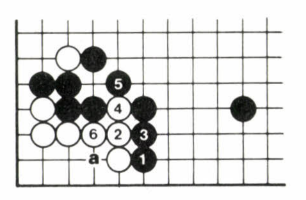
Diag. 3 : dans ce cas, le noir ne craint rien : après 1, il peut défendre en 2.



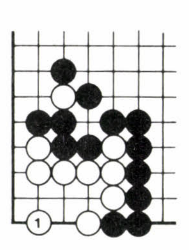
Diag. 4 : le sort de la pierre ▲ n'a pas d'importance. Si le blanc prend il perd à nouveau l'initiative.



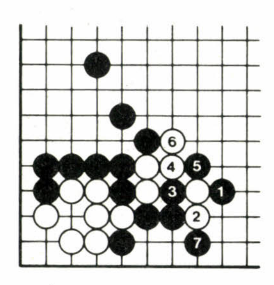
Diag. 5 : séquence correcte : le coin noir est solide ; **a** est hors de question car **b** est un atari double ; si le noir 2, le blanc 1 est ennuyeux.



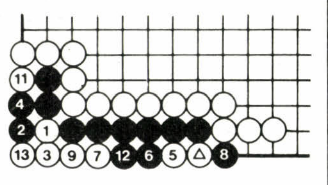
Diag. 6 : 1-6 est la séquence normale. Si le noir 2, le blanc 1. Si le noir 6, le blanc **a** et le coup en 1 est moins efficace.



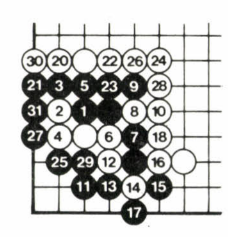
Diag. 7 : 1 est le coup authentique. Vérifiez vous-même que dans les autres cas un coup noir en 1 est préoccupant ou mortel.



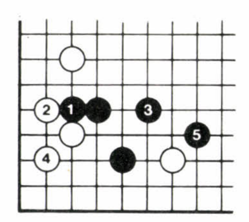
Diag. 9 : 1 est un Tesuji. La différence avec 3 c'est que tout se passe comme si le blanc avec 2 avait essayé de sortir du Shicho ; si le blanc répond à 1 en 5, le noir 2 est aussi satisfaisant.



Diag. 10 : 10 en (△); 14 au-dessus de 1 capture les 5 pierres blanches. Fascinant ! En particulier si à la place de 10, le noir joue 12, le blanc 11, le noir 13, le blanc 9 est abominable mais vrai.



Diag. 11a : 19 en 14. Le noir a 18 points dans le coin ; le mur blanc dépasse l'imagination. La suite « automatique » après 3 conduit noir au désastre.



Diag. 11b : voici la réfutation. Le noir est solide et la position blanche trop basse. ●

Le directeur de la publication : Jacques Dupuy. Dépôt légal n° 1248. Imprimé en France. Imprimerie de Montsouris.
N° de commission paritaire : 62675. Photogravure couverture et encart : Vanves Offset Graphic.

Jeux vidéo Intellivision. Le réalisme dépasse la fiction.

Ogilvy & Mather

Branchez la console Intellivision® sur votre téléviseur couleur.

Elle cache un puissant micro-processeur qui contrôle la vision intelligente des jeux vidéo Mattel Electronics : sophistication du graphisme, richesse de l'animation, vérité de l'ambiance sonore.

Aux commandes de votre clavier, seul contre l'ordinateur ou en compétition avec un ou plusieurs partenaires, vous trouverez dans les 35 cassettes de jeux vidéo Intellivision un plaisir réellement illimité : il va de pair avec les niveaux croissants de difficultés, la variété des combinaisons, des tactiques, des obstacles et des pénalités, l'émulation du suivi chiffré, l'humour et la fantaisie d'Intellivision.

C'est bien simple : avec Intellivision comme dans la réalité, on ne se trouve jamais deux fois dans la même situation.

Intellivision de Mattel Electronics : le réalisme dépasse la fiction.

Glissez la plaquette du jeu choisi dans le clavier, sélectionnez la programmation et jouez.



INTELLIVISION™ MATTEL ELECTRONICS®